PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina **5,99 Lt** prenumeratoriams

2004/8 (32)

X-Files: Resist or Serve | Mashed

Spider-Man 2 | Samurai Warriors

Rise to Honour | Far Cry Instincts

Shrek 2 | Playboy: The Mansion

Prince of Persia 2 | Rocky Legends

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Notorious: Die to Drive | Alias

NUMERIO TEMA

UBISOFT

ISSN 1392-9534

UP Group

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

PAŠTAS	004
SKAITYTOJO RECENZIJA	006
VERSLO NAUJIENOS	008
NAUJIENOS	010
IŠ DIRBTUVIŲ	014
TEMA: UBISOFT	016
MĖNESIO ŽAIDIMAS	027
SPIDER MAN	
RECENZIJOS	032
SAMURAI WARRIORS	
X-FILES	
ALIAS	
SHREK 2	
MASHED	
KLASIKA	052
ONE PIECE MANSION	
IRGI ŽAIDIMAI	054
NAUJIENOS	
SHINING FORCE	
CHRONICLES OF RIDDICK	
PATARIMAI	061
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	
GAME OVER	070

SVEIKI,

Gera turėti, gera suprasti...

Jau keleri metai laikau save išskirtiniu. Ne dėl kažkokių būdo bruožų, o dėl elementarios priežasties, — aš turiu PS2 ir suprantu, kaip tai yra gerai. Ilgą laiką Lietuvos žaidėjai ir internautai ginčijosi, kas geriau — PC ar PS2. Dažniausiai nugalėdavo pirmieji, nes jie ir rėkdavo garsiau, ir jų būdavo daugiau. Be to, PC daug artimesnis ekonominei mūsų šalies situacijai bei lietuvių įpratimui — nuomonę apie daiktą susidaryti pagal tai, kiek tas daiktas turi funkcijų. Nenuostabu, kad Lietuvoje ilgą laiką muzikinių centrų gerumas buvo nustatomas pagal mirksinčių lempelių ir spalvotų lipdukų kiekį.

Tačiau laikas nestovi, publika „paaugo", ekonominė situacija nors ir nežymiai, vis tik pagerėjo. Internetinių forumų ir naujienų grupių „topic'ai" pamažu iš „PC vs PS2" virsta į „PS2 vs Xbox". Greičiausiai, tai reiškia, kad pradedame suprasti ir jausti malonumą, naudodamiesi daiktu, kuris yra sutvertas tik žaidimui (na, dar kartais DVD galima pažiūrėti). Gaila, kad supratimas mūsų šalį pasiekė tik po ilgų penkerių metų, ir tik tada, kai konsolė išties ima užleidinėti pozicijas PC. Na, bent jau taip galvoja prisiekę PC fanai, sulyginę True Crime ar Mafia PC ir PS2 versijų grafines galimybes. Aš vis dar manau, kad konsolės aukštumoje vien tik dėl to, kad būtent jose gimsta originaliausios idėjos, ir vien tik čia galima mėgautis išskirtiniais žaidimais, kurie iš tiesų yra Žaidimai iš didžiosios Ž.

Kas konkrečiai mane paskatino rašyti šias eilutes? Iš pradžių maniau, kad galbūt dėl to kaltas aklas PC fanų užsispyrimas, su kuriuo vis susiduriu. Tačiau ilgėliau pasvarstęs, padariau išvadą, kad dėl to kaltas neseniai pasirodęs Doom III. Visų PC fanų pasididžiavimas, jų galva, įvarantis paskutinę vinutę į PS2 karstą. O iš ko gi susideda Doom III? Iš stulbinančios grafikos, kurios, pripažįstu, PS2 atkurti negalėtų. Tačiau visa kita žaidime labai jau primena keistą Doom I ir Dino Crisis samplaiką. Galbūt aš trenktas, bet man vis dar atrodo, kad PC „flagmanai" vis dar skolinasi kelių metų senumo konsolinių žaidimų idėjas, ir jos ten prigyja, nes niekas nėra nieko panašaus matęs.

Bala žino, kiek nesąmonių prirašiau aukščiau esančiose eilutėse, tačiau būtent jos priverčia mane kas savaitę pagarbiai ir su meile nubraukti dulkes nuo jau brandų amžių pasiekusio PS2. Kažkaip gera prisiminti visus tuos super žaidimus, kuriuos man padovanojo Sony ir jos partneriai. Sunku prisiminti kažką panašaus į GT, Rez, Ico ar SSX ant PC. Ir bala nematė tos grafikos... Dar meteliai – kiti ir mes vėl penkeriais metais aplenksime tuos, kurie nori sugretinti darbą ir žaidimą.

Artūras 'Artojas' Rumiancevas

16 UBISOFT

33 SPIDER MAN

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Giedrė Brazaitytė
Dizaineris–maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392–9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 4.611
Gedimino g. 10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
tel.: +370 614 16659,
faks.: +370 5 2429563.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Glus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
− Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
− Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
− Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72
9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

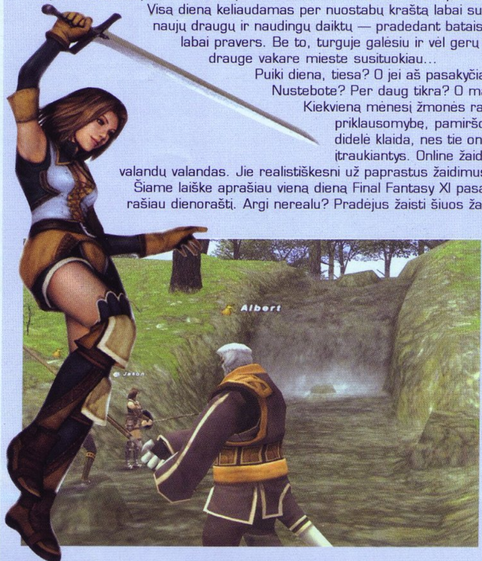
SVEIKI,

Šiandien atsikėliau anksti, nes norėjau kuo greičiau „pasijungti". Po karštos kavos puodelio, kurį išgėriau labai greitai ir nusideginau liežuvį, puoliau į darbą:

... rytą, kaip ir visada, norėjau susitvarkyti daiktus. Pedantiškai viską apžiūrėjau, kad nesumaišyčiau blogų daiktų su gerais (nejau nuskriausi save). Gerus apsivilkau, o senus nusprendžiau parduoti. Kadangi visada aplankau turgų, žinau, kokios ten kainos. Greit primečiau, kad šiandien gausiu gerą pelną, o gal dar pavyks kai ką nusipirkti.

Nieko nelaukdamas nubėgau į turgų. Man pasisekė — turgus pilnut pilnutėlis. Sėkmingas bus rytas, pamaniau. Čia buvo tiek daug žmonių — vieni pardavinėjo, kiti pirko. Pradėjau ir aš šūkauti turįs prekių. Per penkiolika minučių daiktų nebeturėjau. Pirkėjai lipte aplipo mane: vieni tik pažiūrėjo, kitus kaina atbaidė (ubagai — man nedraugai :)), o treti pasiderėję nupirko. Viską pardavęs, susižėriau apvalią sumelę. Šalia pardavėjas turėjo gerą žiedą. Jis norėjo jį brangiau parduoti, bet pasakiau, kad čia visi mano pinigai. Geras pardavėjas — nuleido! Dabar turiu gerą žiedą. Turguj susitikau kelis pažįstamus. Susitarėm susitikti užmiestyje po valandos.

Į susitikimą atėjau paskutinis. Draugai jau laukė. Bet ne vieni. Su jais jau buvo mergina. Susipažinau ir aš. Paskui visi nusprendėme keliauti į kitą miestą. Pakeliui sutikome kelis blogai nusiteikusius „padarus", bet kadangi esame nebe „naujokai", tai greit viską sutvarkėme. Paskui dar buvo užpuolęs taip vadinamas „kileris", bet mūsų buvo daugiau... Jis pargriuvo pirmas. Kelias valandas keliavome per miškus, kalnus, lygumas... Draugai dėl skirtingų priežasčių atsiprašė ir pasišalino. Likome dviese — aš ir naujoji draugė. Priėję miestą, nusprendėme nusipirkti arklius ir kelionę tęsti nebe pėsčiomis.



Visą dieną keliaudamas per nuostabų kraštą labai sustiprėjau. Tiesa, radau daug naujų draugų ir naudingų daiktų — pradedant batais, baigiant kepure. Visa tai man labai pravers. Be to, turguje galėsiu ir vėl gerų daiktų nusipirkti. Su naująja drauge vakare mieste susituokiau...

Puiki diena, tiesa? O jei aš pasakyčiau, kad čia buvo virtuali diena? Nustebote? Per daug tikra? O manęs jau niekas nestebina! Kiekvieną mėnesį žmonės rašo apie kompiuterinę priklausomybę, pamiršdami online žaidimus. Tai yra didelė klaida, nes tie online žaidimai ir yra labiausiai įtraukiantys. Online žaidimai priverčia visus sėdėti valandų valandas. Jie realistiškesni už paprastus žaidimus.

Šiame laiške aprašiau vieną dieną Final Fantasy XI pasaulyje, o jūs tikriausiai manėt, kad rašiau dienoraštį. Argi nerealu? Pradėjus žaisti šiuos žaidimus, nebekyla ranka prie konsolės išjungimo mygtuko. Lietuviai dar mažai šiuos žaidimus žaidžia, bet keletas jau tikrai yra „užkibę"!!! Beje, žaidimuose lietuviai dalijasi viskuo ir padeda viens kitam (ir dar sakoma, kad lietuvis lietuviui priešas).

Taigi patys spręskit, ar verta prasidėti su online žaidimais. O aš...

... o ryt iš ryto bėgsiu į turgų. „Pasidaręs" pinigų pirksiu „bone armors + 5 luck". Padidėjus „defensui", nulėksiu pas drakonus, o ten gausiu daugiau EXP... Be to, kažkur manęs laukia žmona...

Vaan

Rogue Trip: Vacation 2012

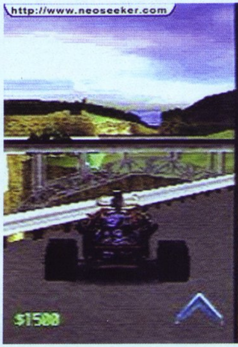
Pašėlęs, išprotėjęs ir nesuvaldomas... Žaidimas, kurį galite žaisti apie nieką negalvodami ir nesikrimsdami. Žaidimas, kuriame rasite poilsį nuo bazių statymo, artefaktų ieškojimo ir nacių šaudymo. Žaidimas, kuriame laikinai išprotėsite ir pakvaišite. Ir pagaliau — tai žaidimas, kuriam reikia ne tik dviejų pultelių, bet ir draugų bei geros nuotaikos.

Taip, sutinku, kad PSone jau beveik užmirštas, bet kodėl daugelis vis dar su juo „kala", kodėl visi šedevrai neužmirštami? Gal dėl to, kad juo vis dar smagu, įdomu ir linksma žaisti (ach tie seni, geri laikai)?

Šį žaidimą nusprendžiau aprašyti, nes prisiminiau, kaip šauniai leisdavau laiką su draugais, žaisdamas Rougue Trip. Taip pat dėl jo įdomumo ir beprotiškumo, o taip...

Taigi apie siužetą, su kuriuo supažindina puikus intro: kažkoks storulis Big Daddy surengė Vacation! Bet ne bet kur, o sugriautame, apleistame ir cheminiuose teršaluose merdėjančiame mieste (tik nesijaudinkit, žaidimo lygiai nebus tokie, kokius įsivaizduojate, išskyrus paskutinį — Nuke City). O į atostogų karnavalą nepasidrovėjo ir suvažiavo, kas tik galėjo: nuo Elvio iki Bat..., tiksliau „Ratmano" (jį reikia pamatyti :)).

Tik pradedant žaisti, parodomas filmukas, kuriame pristatomos visos linksmybės ir esminės taisyklės (supraskite, šiame žaidime tai vienas ir tas pats), kad pavyktų išgyventi ir nugalėti! Tačiau apie jas nuo pradžių — kad teks lakstyti „ratuotais riteriais" ir pleškinti priešininkus (kaip Vigilante, Twisted Metal dalyse), aišku ir taip, bet Rougue Trip nebūtų Rougue Trip, jei nepasiūlytų kažko įdomaus ir linksmo. Tai,



tam tikra prasme,— taksisto darbas. Jums teks „pasigauti" keleivį, kuris būna tik vienas visame lygyje (ir labai greitai bėgioja bei išsisukinėja). Tiesa, kartais tai jam pabosta, ir jis pats laukia, kol kas nors jį „pasiims" į linksmą kelionę po „smaragdų šalį"... Taigi jam įsėdus į taksi, pradeda augti jūsų pinigų suma, bet jį reikia pristatyti į, pavadinkime taip, „foto areną", kad „gražuolis" galėtų nusifotografuoti, už ką jūs gausite tikrai solidžią pinigų sumą. „Foto" vietų kiekviename lygyje yra ribotas skaičius, todėl, jei būsite atkaklus ir greitas, susišluosite visus pinigus, o priešams paliksite tik galimybę „pasišvilpauti" ir pasvajoti apie šlamančius, nors jie taip pat nersis iš kailio, stengdamiesi tai atlikti, ir jums sutrukdyti. Keleiviai yra išties beprotiški: piktasis keliauninkas ateivis (Rosvel?), užsispyrusi senolė (išties linksma ją pavežioti), storulis turistas (tas pilvas... viskas iš gero noro) ir, „pagaliau mūsų dienų didvyris", drąsusis supermenas (turbūt per daug drąsus, kad skraidytų pats). Juos tikrai reikia pamatyti ir išgirsti, nes be jų, kaip sakiau, nebūtų Rougue Trip :)
Kadangi jau prakalbome apie pinigus — jų galėsite gauti ir kitais būdais (nors ir ne tiek daug, kiek iš nuotraukų „biznio"). Vieni paprasčiausiai mėtosi lygyje, o kitus užsidirbsite, naikindami įvairius pastatus (namus, tiltus, dangoraižius) ir transporto priemones, kurios nedalyvauja turnyre (pvz.: lėktuvai, autobusai, dirižabliai ir t.t.). Tai tikrai suteikia

žaidimui interaktyvumo ir žaidybinės laisvės. Už pinigus galėsite taisyti savo vežėčias ir gerinti ginklus mūšio metu. Remontui ir ginklų tobulinimui yra skirtos specialisto kabinos. Taip pat už pinigus gausite ir papildomų gyvybių, kurios tikrai pravers

žaidimo metu. Kad gautumėte papildomų pinigų, sukurti du bonus lygiai: Funtopia – atrakcionų parkas ir The Gulch – vesterno rajonas, kuriuose už visko naikinimą gausite šlamančius (taip, tuos išsvajotus ir apdainuotus Homero :)).

Taip pat Rougue Trip dar siūlo ir specialių gudrybių, pvz.: šokinėjimas, pinigų grobimas, skydas, minos, užšaldymo atakos ir t.t. Žaidimas nepamiršta ir mūsų mielų gyvūnėlių, kalbu apie du „special"us", kuriuose išleidžiami pudeliai ir vištos. Kiekviena mašina turi savo „slaptąjį ginklą" (dar yra „sardelė–mašina" — trūksta tik kokio rauginto agurko mašinos...)

Rougue Trip režimai įprasti, kaip ir jo dvyniuose: vieno žaidėjo Vacation, dviejų žaidėjų vacation ir dviejų tarpusavyje – Getaway ir Challenge. Pradžioje atrodė keista, kad kūrėjai nepadarė Deathmach režimo (tai yra šioks toks minusas), bet Vacation pažaidus dviese, viskas atrodo taip pat.

Daug teorijos apie šį žaidimą nereikia, tiesiog reikia geros nuotaikos, taigi — sėkmės atostogaujant!

| D-Lemon (Lukas) ABC |

Žaidimo lygiai tikrai išsiskiriantys savo originalumu, dideliais plotais, slaptavietėmis ir, žinoma, puikiu dizainu: nuo Daddywod'o iki Mėnulio.

Turbūt visų žaidimo veikėjų ir jų „ratų" neaprašinėsiu, juos paprasčiausiai reikia pamatyti, kaip ir bosus, tarp kurių yra ir pats Big Daddy (pats stipriausias ir pats storiausias). Be to, žaidime yra ir dvi slaptos transporto priemonės,— tai sraigtasparnis ir ateivių lėkštė (kažkas naujo?). Rougue Trip (kas ir taip aišku) prigrūstas įvairiausių ginklų, kuriuos, kaip minėjau, galima tobulinti. Iš jų galima išskirti kelis įdomesnius: raketa, kurią galima pačiam valdyti jos akimis (trečiojo asmens kamikadzė? :)), ir statinė, kurią patobulinus, gaunasi beveik branduolinė galvu.., t.y. bačkutė :).

GARSAS **81**
Nors sprogimai skamba gražiai, bet veikėjų replikos tikrai prajuokina (kuo daugiau jų būtų, tuo geriau!).

MUZIKA **93**
Kaip tik tokia, kokios reikia šiam žaidimui.

GRAFIKA **82**
Techniškai nieko ypatingo, bet tie vaizdai giliai širdyje tikrai išliks.

VALDYMAS **87**
Na ką čia dar sakyti, kaip ir visada (Vigilante ir T.M.)- visur tas pats, bet laiko patikrintas valdymas.

SIUŽETAS **76**
Tokiuose žaidimuose siužetas tikrai nėra pirmoje vietoje, bet geras siužetas visada praverčia ir pakelia kartelę.

Be galo keistos ir pakvaišusios lenktynės. Tikrai smagus užsiėmimas.
IŠVADA **85**

MĖLYNAS SPINDULYS PLAYSTATION 3 KONSOLĖJE

Kompanija Sony oficialiai paskelbė apie tai, kad jos būsimoje konsolėje bus naudojamas išorinis duomenų kaupiklis Blue Ray. Naujas formatas skiriasi nuo įprastų DVD visų pirma milžiniška saugomų duomenų apimtimi – iki 25 Gb vienasluoksniame disko variante ir iki 50 Gb – dvisluoksniame. Kaip praneša japonų leidinys Kyodo News, vadinamų BD-ROM diskų standartas oficialiai bus „apiformintas" jau šių metų rugsėjo mėnesį.

Sony yra vienas iš dalyvių komiteto, kuris užsiima Blue Ray formato kūrimu. Be jos šį komitetą sudaro 11 stambių, išsivysčiusių kompanijų (tarp jų, pavyzdžiui, Panasonic). Ateityje šis formatas taps universaliu – manoma, kad jis bus naudojamas filmų, muzikos ir žaidimų saugojimui. Pirmi buitiniai grotuvai BD-ROM pagrindu pasirodys kitų metų viduryje. Sony mano, kad naujo formato panaudojimas žaidimų konsolėje padidins jo populiarumą – kaip tai įvyko su PS2 ir DVD.

Blue Ray nėra vienintelis naujos duomenų įrašymo formatų bangos atstovas. Vienu iš jo konkurentų taps HD-DVD (high-definition DVD). Vienintelių jo trūkumu prieš „mėlyną spindulį" taps mažesnė duomenų saugojimo talpa – maksimum 30 Gb. Beje, visai gali būti, kad būtent šis formatas bus naudojamas Xbox2.

MATRICOS REZULTATAI NETENKINA ATARI

Kompanija Atari pranešė, kad visi anonsai dėl būsimų projektų The Matrix pagrindu bus padaryti per artimiausias kelias savaites. Greičiausiai kompanija ketina sumažinti tokių žaidimų skaičių, kadangi pagal finansinių metų pirmojo ketvirčio rezultatus būtent jie atnešė leidėjui pelno kritimą ir pajamų mažėjimą. Pirmojo ketvirčio metu leidėjo pajamos sumažėjo nuo 154,4 milijonų JAV dolerių (tiek buvo gauta praeitais metais per tą patį laiką) iki 110,3 milijonų JAV dolerių. Pelnas, palyginus su anais metais, sumažėjo beveik dvigubai – nuo 23,8 milijonų JAV dolerių iki 12,1 milijonų JAV dolerių. Nepaisant to, šiais metais kompanija ketina gauti 25–30 milijonų JAV dolerių pelną ir 470 milijonų JAV dolerių pajamas.

EIDOS BUS PARDUOTAS?

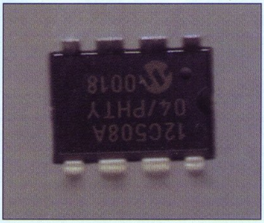
Britų leidėjas Eidos neseniai paskelbė apie tai, kad tariasi su savo potencialiais pirkėjais — Electronic Arts, Activision ir Ubisoft. Nepaisant to, kad Eidos teigia, jog tariamasi tik dėl „galimų bendradarbiavimo formų ateityje", spauda neabejoja, kad kalba eina apie visišką kompanijos pardavimą. Kai kurių ekspertų teigimu, klausimo kaina — apie 325 milijonai JAV dolerių.

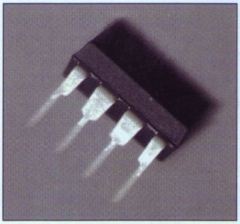
Gandai apie tai, kad Eidos nori nupirkti kažkokia trečioji pusė, pradėjo sklisti dar gegužės mėnesį. Tuomet leidėjo atstovai gan griežtai teigė, kad „niekas ir niekada mums to nesiūlė". Birželio viduryje kompanija išleido perspėjimą investitoriams, kuriame buvo kalbama apie galimus nuostolius pagal metų rezultatus. To priežastis – svarbių žaidimų uždelsimas ir žemi Hitman: Contracts pardavimai. Ir štai dabar kaip loginę šios istorijos baigtį galime išvysti Eidos pardavimą.

Rinka sureagavo į šią žinią labai pozityviai: kompanijos akcijų kaina išaugo 10% iki 1.11 svarų sterlingų atžymos.

SONY PAVYKO UŽDRAUSTI MOD–ČIPUS

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) laimėjo teismo procesą Didžiosios Britanijos teritorijoje prieš mod–čipų pardavėją David'ą Ball'ą. Teismas neįvertino teigiamų čipų galimybių ir nusprendė, kad jų pardavimai yra neteisėti, taip pat kaip ir jų galimybės paleisti kitų regionų žaidimus ir piratinius žaidimus. Tačiau Sony džiaugtis per anksti — didysis mūšis dar prieš akis.





$48 MILIJONAI UŽ CRITERION

Atskleistos naujos detalės dėl Electronic Arts sandėrio, po kurio EA įsigijo britų studiją Criterion ir jos programų paketą žaidimų kūrimui — RenderWare. Pagal EA finansinę ataskaitą, sandėrio kaina – 48 milijonai JAV dolerių. Tai santykinai nedaug, įvertinant faktą, kad nauja RenderWare versija bus naudojama kuriant žaidimus naujos kartos konsolėms. Būtent tai ir nustebino visuomenę. Tokia kaina už RenderWare ir jos būsimą versiją yra neįtikėtinai maža, nes RenderWare duos EA milžinišką potencialą, kuriant žaidimus naujausioms konsolėms. O faktas, kad dabar EA turi visas teises Burnout ir Black frančizėms, net neaptariamas. Verta pažymėti, kad šiuo momentu kas ketvirtas kuriamas žaidimas „pagaminamas", panaudojus RenderWare paketą.

BALTASIS BILIETAS SUOMIŠKAI

Nenorite tarnauti kariuomenėje? Daugiau žaiskite video ir online žaidimus – tuomet turėsite realią galimybę išvengti kariuomenės, ir visai teisėtai. Tik su mažu bet... tam jums reikės gyventi Suomijoje. Humaniškiausia pasaulyje armija neima į tarnybą šauktinių, sergančių priklausomybe video žaidimams, nes jie naujose sąlygose gali „patirti šoką ir pasiduoti depresijai". „Jauniems žmonėms, likusiems be savo mėgstamų žaidimų ir Interneto, ir kurie neturi draugų arba hobio, tarnyba kariuomenėje — pernelyg didelis išbandymas", – teigia šaukimo punkto darbuotojas kapitonas Kivela. Tam, kad gautų baltą bilietą, suomių šauktiniams užtenka kreiptis į gydytoją, ir jei pastarasis pripažins juos „priklausomais", tarnyba jiems jau negresia (bent jau artimiausius tris metus, po to procedūra kartojama). Deja, apie priklausomybės simptomus arba jos išryškinimo būdus neužsimenama – tikriausiai, kad apsunkintų gyvenimą simuliantams. Dėl tos pačios priežasties atleistų nuo tarnybos skaičius nepranešamas.

Iš viso 2003 metais šešių mėnesių tarnybą Suomijos armijoje atliko 26.500 žmonių. Iš jų devyni procentai buvo pripažinti netinkamais – dėl medicininių ir kitų priežasčių (čia įskaitomi ir nuo Interneto „priklausomi" asmenys). Iš viso suomių kariuomenėje tarnybą atlieka iki 82% šalies vyrų.

Phantom Brave

Japonų komanda *Nippon Ichi Software* jau „pagamino“ dvi puikias taktines *RPG — Disgaea: Hour of Darkness* ir *La Pucelle Tactics*. Abu žaidimai išleisti JAV, o jų pardavimų pelnas buvo toks didelis, kad kompanijos vadovai nusprendė atidaryti naują padalinį užsienyje, pavadinimu *Nippon Ichi Software America*. Naujasis „geriausias Japonijoje“ (būtent taip verčiasi „*nippon ichi*“) žaidimas vėl sujungia simpatišką *PSone* laikų grafiką su giliu strateginiu „geimplėjumi“, intriguojančiu siužetu ir maloniais veikėjais.

Iš pirmo žvilgsnio *Phantom Brave* ne ypač skiriasi nuo ankstesnių šios komandos žaidimų, bet iš tikrųjų kovų sistema yra unikali ir neįprasta. Veikėjų rinkinyje yra tik vienas žmogus — Marona, kuri viena gyvena Vaiduoklių Saloje ir turi savybę matyti ją supančius vaiduoklius. Tarp jų — karį, vardu Ash, kuris mirė, gindamas mergaitės tėvus. Ir dabar, po mirties, jis prižiūri mergaitę, padeda jai patarimais ir veiksmais. Pati Marona negali rimtai smogti nė vienam priešininkui, tačiau ji gali iškviesti į mūšio lauką bet kurį „fantomą“ iš savo komandos. Kiekvieną taip iškviečiamą vaiduoklį reikia pririšti prie kažkokio realaus objekto, ir tas objektas, kurio dėka vaiduoklis materializuojasi, lemia jo charakteristikas: Ashą geriau samdyti su akmenimis, didinančiais gynybą, o magus ir gydytojus geriau kombinuoti su gėlėmis, kurie suteikia „bonuso“ prie intelekto.

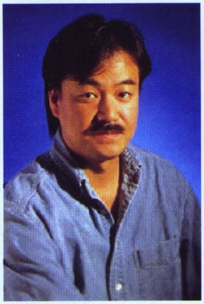
Daiktai naudojami ne tik vaiduoklių pririšimui. Kiekvieną daiktą galima duoti vienam iš jau sukurtų vaiduoklių, kad dar labiau pagerintume jo charakteristikas. Bet net pakeistas fantomas išlieka mūsų pasaulyje tik kelis ėjimus, po kurių dingsta. O jei jis patirs per daug žalos, jis taip pat dings, bet kartu dings ir daiktas, kurio pagrindu jis buvo pasamdytas. Mūšių sistema yra pakankamai paprasta, kad ją galima būtų įveikti per apmokančią misiją, bet tuo pačiu metu ir sudėtinga, kadangi profesionalui reikia nuolat įvertinti jėgų balansą, kiekvieno kovotojo savybes, jo gabumų gerinimo galimybes, spręsti, ar eikvoti daiktus naujiems fantomams, ar panaudoti jau esamiems.

Phantom Brave lygiai generuojami atsitiktinai, jų skaičius – begalybė, kaip begalinis yra ir laikas, kurį galima išeikvoti jų praėjimui :). Kūrėjai pagailėjo „paprastų“ žaidėjų, ir padarė taip, kad standartinis žaidimo praėjimas užtruks ne šimtą valandų, kaip buvo anksčiau, o „tik“ 50. Tačiau „*hardcore*“ „geimeriai“, žinoma, galės pakibti *Phantom Brave* pasaulyje ir 100, ir 200 valandų, nes veikti tikrai bus ką.

Žaidimo grafika primena ankstesnius žaidimus: vėl naudojami ranka nupiešti veikėjai trimatėse aplinkose. *Nippon Ichi Software* amerikiečių padalinys stengiasi pateikti projektą auditorijai visu gražumu: žaidimo angliškoje versijoje galima bus net gi nustatyti japonų įgarsinimą.

Nippon Ichi žaidimai užtarnavo pelnytą populiarumą, nors ir negali pasigirti milžiniškais biudžetais ar CG filmukais. Komandos kūrėjai, pagaminę du kokybiškus žaidimus, neketina susimauti ties trečiu. Ką gi — laukiame žaidimo pasirodymo Europoje, kuris turėtų įvykti šiais metais.

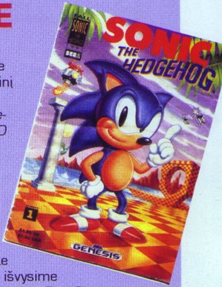
HINOROBU SAKAGUCHI DIRBA PRIE DVIEJŲ NAUJŲ RPG



Genialusis Final Fantasy frančizės kūrėjas atvėrė savo kūrybinę studiją Mist Walker, ir šiuo metu dirba iš karto prie dviejų naujų vaidmenų žaidimų projektų. Hinorobu pažymėjo, kad jo naujieji žaidimai sujungs savyje viską geriausią iš žaidimų ir filmų pasaulio. Abu projektai jau yra gamyboje nuo šių metų balandžio, ir, vargu, ar pasirodys ankščiau 2005 metų pabaigos. Visas savo idėjas ponas Sakaguchi gimdo grojant džiazui, todėl, jei eisite pas Hironobu į svečius, nepamirškite pasiimti plokštelės.

MIST WALKER

TIEK DAUG „SONIC'Ų" DAR NEMATĖTE



Kompanija *Sega* išvardino žaidimus, kurie sudarys *Sonic Mega Collection Plus* rinkinį *PlayStation 2* konsolei. Taigi: *Sonic The Hedgehog 1 (Genesis), Sonic The Hedgehog 2, Sonic The Hedgehog 3, Sonic 3D Blast, Sonic Spinball, Dr. Robotnik's, Mean Bean Machine, Sonic The Hedgehog (Game Gear), Sonic Chaos, Sonic Drift, Sonic Labyrinth, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Game Gear), Sonic Blast.* Kaip specialų „bonusą"

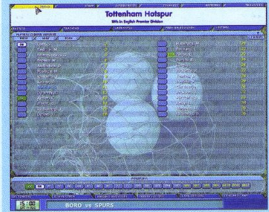
diske dar išvysime žaidimus: *The Ooze, Comix Zone, Flicky, Ristar* ir piešinukų bei garsų kolekciją — *Sonic Museum. Sonic Mega Collection Plus* bus parduodamas mažesne kaina (19,99 JAV dolerių), ir pasirodys Europoje metų pabaigoje.

SPECIALI MORTAL KOMBAT: DECEPTION VERSIJA

Kompanija *Midway* oficialiai patvirtino savo ketinimus kartu su *Mortal Kombat: Deception* pasirodymu išleisti ir jo specialiąją versiją *Mortal Kombat: Deception Collectors Edition.* Ši versija bus skirta *Playstation 2* ir *Xbox* vartotojams, jame be paties žaidimo išvysime papildomą DVD su visokiausia

informacija apie *Mortal Kombat* pasaulį ir žaidimo pirmosios dalies originalią arkadinę versiją, taip pat kolekcinę kortelę. Specialių žaidimo versijų kaina bus 59,95 JAV dolerių.

NORITE TAPTI FUTBOLO KOMANDOS TRENERIU?



Kompanija *Eidos* oficialiai anonsavo žaidimą *Championship Manager 5 Playstation 2* ir *Xbox* konsolėms. Ši frančizė yra seniai ir gerai žinoma PC vartotojams, ir šiuo metu laikoma geriausiu futbolo menedžeriu. Žaidime jums teks vykdyti futbolo klubo menedžerio pareigas. Pasirinkus vieną iš pristatytų komandų, žaidėjui teks rūpintis jos finansine padėtimi, sekti futbolininkų treniruotes, samdyti naujus, nustatyti rungtinių taktiką. Žaidimo pasirodymas įvyks kitų metų pavasarį, o kol kas pateikiame tik pirmuosius PC versijos ekrano paveikslėlius.

Spyro: A Hero's Tail

***Nintendo* „kepa" sėkmingus vaikiškus žaidimus kaip pyragaičius, o Europoje esantiems kūrėjams šis mokslas sekasi sunkiai. Po trijų neblogų *PSone* žaidimų ir fenomenaliai nesėkmingo *Spyro: Enter the Dragonfly* (*PS2*) kūrėjai sugrįžta prie serijos šaknų. Nauji drakonėlio nuotykiai labai primena jo ankstesnius pasivaikščiojimus, o tai šiuo atveju gerai.**

Siužetas yra neoriginalus: drakonų karalystėje pasirodė baisus ir siaubingas Raudonasis Drakonas vardu Red, kuris visur išmėtė juodus kristalus, siurbiančius spalvas iš pasakiškos šalies. Spyro turi atrasti kristalus, grąžinti spalvą savo pasauliui ir, galiausiai nugalėti gigantą sąžiningame mūšyje. Jis turės ir sąjungininkų: gepardą Hunter'į, akrobatą ir puikų snaiperį, pingviną misterį Bird'ą su reaktyviniu varikliu už nugaros — jis moka skraidyti ir bombarduoti priešus, tarsi tikras naikintuvas. Pagaliau, sugrįžta ir paskutinio žaidimo herojus — laumžirgis Sparks.

Jums teks įveikti šiuos herojus keliaujant per 20 netrumpų lygių. Kūrėjai teigia, kad žaidimo praėjimui vidutinis vaikutis užtruks apie 20 valandų, bet taip pat priduria, kad naujas žaidimas kuriamas ne tik vaikams, bet ir 20–30 metų auditorijai. Tokį žingsnį vertiname kaip bandymą vienu metu sėdėti keliose kėdėse, tačiau su įdomumu laukiame žaidimo pasirodymo.

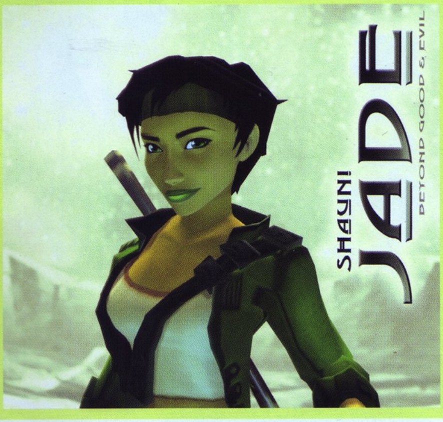
Taip pat kūrėjai žada ištaisyti viską, kas lėmė ankstesnės dalies nesėkmę: lygiai bus daug didesni, o perėjimai tarp jų kuriami taip, kad mes iš vis nerizikuojame susidurti su loading ekranu. Pašalintos problemos su matomos distancijos gyliu ir šokinėjančiu kadrų dažnumu: vietovės matomos iki pat horizonto, o kadrų dažnis sustingo ties 60 kadrų per sekundę atžymos.

Žaidimo autoriai ne ypač stengėsi evoliucionuoti „geimplėjų", tačiau naujovių yra. Spyro į priešus galės spjaudyti ne tik ugnimi, ledu ar žaibu, bet ir įprastu vandeniu. Iš naujų daiktų girdėjome apie „drakono rutulį" (išbarsto priešus tarsi kėglius), „akvalangą" (leidžia plaukioti po vandeniu) ir kitus. Visus tekstus žaidimui parašė Stewart Berns — tokių žinomų animacinių filmukų scenarijų autorius, kaip „Simpsonai" ir „Futurama".

Ką gi, negalima rekomenduoti naujų drakonėlio nuotykių visiems ir kiekvienam, tačiau mūsų „Žemės rutuliuko" dalyje tokie žaidimai pakankamai populiarūs. Laukti liko nedaug — Europoje žaidimas pasirodys gruodžio mėnesį.

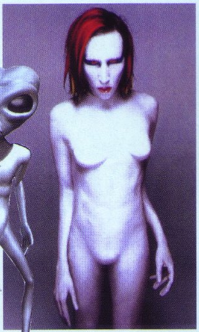
BEYOND GOOD & EVIL TAPS TRILOGIJA

Duodamas interviu prancūzų žaidimų svetainei *OteraGame*, *Ubisoft* atstovas Michel Ancel pranešė, kad *Beyond Good & Evil* bus pirmasis trilogijos epizodas. Štai kodėl žaidėjai išvydo tokią keistą baigtį – viskas turėtų būti tęsinyje. Tačiau Ancel niekaip nepakomentavo klausimo apie tai, ar kuriamos šiuo metu antra ir trečia žaidimo dalys.



MARILYN MANSON AREA 51 ŽAIDIME

Mūsų mielas ir visų mėgstamas atlikėjas Marilyn Manson taps naujo video žaidimo Area 51 veikėju. Šį žaidimą išleis korporacija Midway Games Inc. Tai – viena iš paskutiniųjų kompanijos arkadų, perdaryta šiuolaikinėms konsolėms. Manson pasirodys ateivio iš kosmoso Egdar komandos uniformoje. Jis bus atsakingas už specialiųjų pranešimų, kurie padės jums žaisti, siuntimą. Ką gi, skamba labai įdomiai, nekantriai laukiame, tuo labiau, kad žaidimas turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje.



ŽINAU, KĄ JŪS VEIKSIT KITĄ VASARĄ...

Nors oficialaus anonso dar ne buvo, iš *Eidos Interactive* finansinių ataskaitų žinome, kad kuriama septintoji *Tomb Raider* serialo dalis. Darbus vykdo *Crystal Dynamics* kompanija. Priminsime, kad *Eidos* nutraukė bendradarbiavimą su tikrais Laros kūrėjais, *Core Design*, po *Tomb Raider: The Angel of Darkness* nesėkmės. Ir nors šiuo momentu jokių detalių apie naujus Laros nuotykius nežinome, žaidimo išleidimo data visai neseniai buvo paviešinta labai netikėto šaltinio. Kompanija *Top Cow Productions*, leidžianti komiksus *Tomb Raider* motyvais, paskelbė, kad nauja komiksų apie Laros nuotykius dalis pasirodys vienu metu su *Tomb Raider 7* „relizu" — 2005 metų vasarą. *Eidos* paliko šią žinią be komentarų.

NAUJI SVEČIAI PLAYBOY VAKARĖLYJE

Leidėjų kompanijos *Groove Games* ir *Arush Entertainment* paskelbė apie sutartį, kuri leis *Playboy: The Mansion* žaidime panaudoti Karmen Elektra ir Tom Arnold vardus, vaizdus ir asmeninius duomenis. Kartu su kitomis įžymybėmis jie pasirodys beprotiškose *Playboy* vakarėliuose, kurie bus svarbi žaidimo proceso dalis. „Esu tiesiog laiminga, kad dalyvausiu šiame projekte", – džiugiai komentavo sandėrį įžymus modelis, aktorė ir TV žvaigždė Karmen Elektra. Be jau minėtų įžymybių žaidime išvysime Hose Kanseko, Willa Ford, Melissa Joan Hart ir Xzibit. Kūrėjai žada perteikti ne tik išorinius panašumus, bet ir charakterio bruožus.

Plačiau apie *Playboy: The Mansion* skaitykite šio numerio temoje.

NHL 2005

Eilinį kartą kompanija EA Sports rengiasi pradžiuginti visus virtualaus ledo ritulio gerbėjus naujos NHL dalies pasirodymu. Šį kartą kūrėjų laukia tikrai sunki užduotis, nes pasirodžius NHL 2004, kokybės matas buvo pakeltas iki ypač įspūdingo aukščio.

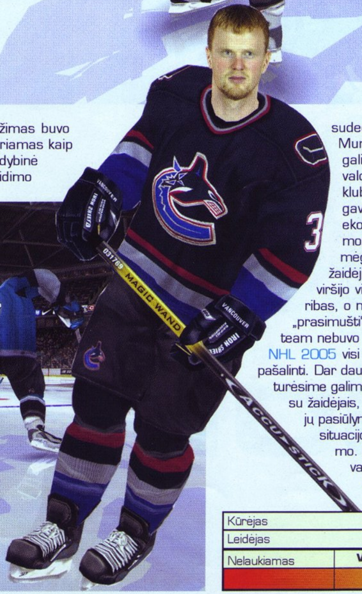
Priminsiu, kad toje garsios serijos dalyje buvo įdiegta revoliucinė sistema Bruise Control, kurios dėka žaidimas tapo „kietesnis" ir dar labiau „realistiškesnis". Tačiau EA Sports pažadėjo visą eilę dar rimtesnių naujovių NHL 2005 žaidime.

Taigi pirma, ką mums žada kūrėjai – tai žymiai patobulintas DI. Taip, pavyzdžiui, gynėjai stengsis užimti kuo

patogesnę poziciją, siekdami uždengti priešo puolėjus. Apskritai žaidimo akcentas gynyboje bus sufokusuotas ties pozicinėmis kovomis. Pranašumą tokiose dvikovose turės labiau patyrę komandų žaidėjai, kurių charakteristikos sezonų bėgyje keisis. T.y., jaunesnis forvardas prieš savo vyresnį draugą laimės greičio atžvilgiu, tačiau pastarasis kokybiškiau galės atimti „kamuolį" arba atlikti perdavimą. Žodžiu, nuo šiol kiekvienas žaidėjas turės savo ypatumus, kurie pasireikš žaidime: vieni puolėjai smūgiuos taikliau, kiti – stipriau ir t.t.

Bet svarbiausia NHL 2005 naujovė yra Open Ice control sistema. Visas jos smagumas yra tame, kad mums bus suteikta galimybė vienu metu valdyti visą komandą. Dabar žaidėjai galės ne tik kurti puolimo ar gynybos planus, bet ir keisti strategijas iš karto realiame laike, „perduodami" nurodymus savo auklėtiniams. Tarkim, atakos metu būtų labai naudinga liepti kolegai atsidengti netikėtam perdavimui arba uždengti vaizdą priešų komandos vartininkui. Kaip matome, variantų čia labai daug.

Prie mažiau reikšmingų naujovių galima būtų priskirti naują Dynasty Mode. Pirmą kartą ji buvo įdiegta NHL 2004, ir, reikia pripažinti, labai nesėkmingai. Iš pradžių šis režimas buvo kuriamas kaip vadybinė žaidimo sudedamoji. Mums žadėjo galimybes valdyti savo klubą, o realiai gavome neaiškų ekonominį modelį, kuriame mėgstamiausių žaidėjų atlyginimai viršijo visas proto ribas, o naujokams „prasimušti" į dream team nebuvo jokio šanso. NHL 2005 visi šie „glitčai" pašalinti. Dar daugiau, turėsime galimybę bendrauti su žaidėjais, išklausydami jų pasiūlymus dėl klubo situacijos pagerinimo. O komandos vadovybė dabar mums ne tik kels konkrečius uždavinius — laimėti taurę arba išeiti į play off, bet padės tobulinti klubo finansinę padėtį (mažinti išlaidas, didinti pelną).



Grafikos prasme NHL 2005 atrodo tiesiog stulbinančiai. Pirmą kartą ledo ritulio simuliatorius pagal paveiksliuko kokybę priartėjo prie realių rungtynių TV transliacijų. Veidai, kaip pačių žaidėjų modeliai, atrodo nuostabiai. Apšvietimo efektai taip pat verti pagyrų — ir visa tai nepaisant to, kad žaidimas nepakeitė savo variklliuko.

Apibendrinant, galima teigti, kad visi išvardinti grafiniai pagražinimai ir „geimplėjaus" patobulinimai duos mums potencialiai sėkmingą žaidimą. Ir jei autoriai nesusimaus su naujovėmis, šių metų rudenį TV ekranuose mūsų laukia eilinis EA Sports sportinis šedevras.

Kūrėjas	EA Sports	Žanras	sportas
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2004-09-24
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

UBISOFT

Apie 1986–uosius metus, kai žaidimų rinką dar valdė *Atari*, į ją veržėsi *Nintendo Entertainment System*, o pažangiausiomis techninėmis žaidimų mašinomis buvo *Amstrad* ir *Comodore64* kompiuteriai, penki broliai *Guillemot* buvo užsidegę šia nauja technologija ir pradėjo gilintis į jos multimedia galimybes.

Kompanija, įkurta Prancūzijoje, perleidinėjo žaidimus, pagamintus kitapus kanalo, Anglijoje. Tuo metu vidurinysis brolis Yves ėmėsi iniciatyvos ir nutarė pasukti kitu, kupinu iššūkių keliu, kuris gali atvesti į pasaulinę šlovę. Prancūzas įtikino *Electronic Arts*, *Sierra* ir *Microprose* patikėti jam platinti žaidimus Prancūzijoje. Per keletą metų užvaldę Prancūzijos rinką, penki broliai nusprendė plėstis ir 1989–1990 įkūrė pirmuosius *Ubisoft* užsienio padalinius. Prancūzams užteko drąsos pradėti žygį ne kur kitur, o pačiose pelningiausiose rinkose: JAV, Jungtinėje Karalystėje ir Vokietijoje.

1994–aisiais kompanijos vadovai nusprendė, kad negalima apsiriboti kitų kūrėjų produkcijos leidimu, ir nutarė pradėti kurti savo žaidimus. Buvo įkurta *Ubisoft* dizaino studija *Montreuil* mieste Prancūzijoje, ir taip prasidėjo kompanijos kūrybiniai ieškojimai. Vienas pirmųjų Ubisoft atrastų talentų, praėjusiais metais sužavėjęs visus savo ilgai slėptu žaidimu *Beyond Good and Evil*, buvo Michel Ancel, žinomas kaip Raymano, vieno žymiausių žaidimų veikėjų kūrėjas.

1996–aisiais broliai Guillemot išleido pirmąsias *Ubisoft* akcijas, ir jomis pradėta prekyba biržoje. Taip pat buvo įkurtos kūrybinės studijos Monrealyje, Kanadoje, Šanchajuje ir Kinijoje. Naujosios studijos lėmė ūmų kūrybinių darbų padidėjimą, o *Ubisoft* įsigijo licencijas tokioms populiarioms kino ir TV frančizėms kaip *Batman*, *Donald Duck*, *Jungle Book*.

Kiti keli metai *Ubisoft* kompanijai buvo išties produktyvūs, tačiau garbės ir prestižo neatnešė. Dauguma išleistų žaidimų buvo vidutinio lygio, prastai sutinkami kritikų ir žaidėjų. Nepaisant to, kompanija didino savo kūrybines apimtis ir 2000–aisiais įsigijo *Red Storm Entertainment* (žaidimų pagal Tom Clancy veikalus kūrėjai), *TLC Game Studios*, vokiečių kūrėjus *Blue Byte Software*. Pirmaisiais naujojo tūkstantmečio metais *Ubisoft* atvėrė naujus padalinius Kanadoje, Šveicarijoje, Pietų Korėjoje, Suomijoje ir tapo išties globaliu žaidimų kūrėju. Dabar *Ubi* veikia jau 22–ose šalyse.

Na, o pastaraisiais metais visi negali atsistebėti *Ubisoft* atgimimu. Per porą metų nuo *Tom Clancy's Splinter Cell* pasirodymo kompanija sukūrė ir išleido ne vieną didingą ir puikų žaidimą, parduotą milijoniniais tiražais ir pelniusį tiek kritikų, tiek žaidėjų palankumą. Tokius pavadinimus kaip *Prince of Persia*, *Rayman 3*, *XIII*, *Beyond Good and Evil*, ko gero, girdėsime dar ne kartą – naujosios *Ubisoft* frančizės turėtų dar ne kartą mus nustebinti.

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

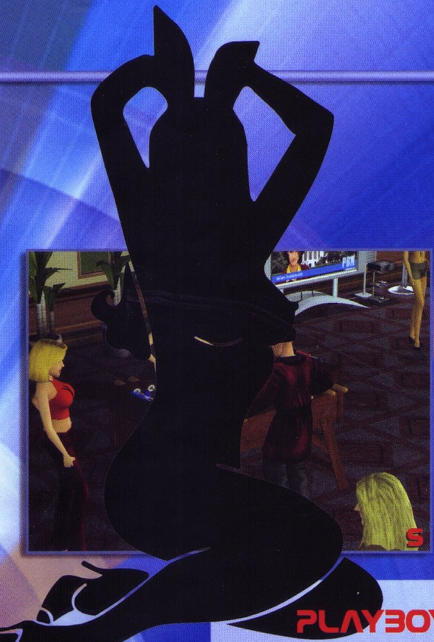
Tomo Klensio epopėja tęsiasi. Antrąją *Ghost Recon* dalį *Ubisoft* planuoja išleisti visoms dabartinės kartos konsolėms rudenį. Žaidimo veiksmas vyksta artimoje ateityje šiaurės rytų Azijoje, kur kovoja didžios valstybės — Šiaurės Korėja ir Kinija.

Ghost Recon 2 labiau akcentuos vieno žaidėjo žaidimą, nei ankstesni darbai Klensio kūrybos motyvais. Nors vis dar slaptose misijose vadovausite nedidelėms puolimo komandoms, sudarytoms iš aukščiausio lygio karių, jūsų komandos nariai nebus beveidžiai kovotojai su skirtingais įrangos rinkiniais. Kiekvienas *Ghost Recon 2* karys turės savitą asmenybę, skirtingas balso komandas. Dirbsite ne tik su JAV kariais, bet ir kompiuterio valdomais sąjungininkais iš Britų Specialių Oro Tarnybų (*SAS*), kurie kartas nuo karto padės įvairiose misijose. Jūsų ir britų kariai tarpusavyje bendraus skriptinėse scenose, kurios privers jus labiau domėtis ir rūpintis savo kariais.

Pirmasis *Ghost Recon* buvo mylimas ir nekenčiamas dėl jo didžiulių atvirų vietovių, kur kartais buvo erzinančiai lengva gauti kulką į kaktą nuo kokio tolumoje pasislėpusio snaiperio. Naujame žaidime vis dar bus didžiulės atviros vietovės, tačiau jose dabar bus daug daugiau priedangos galimybių, tokių kaip aukšta žolė ir medžiai.

Tęsinys turės ir šiek tiek nematytų naujovių. Pavyzdžiui, be standartinių mobilumo galimybių, tokių kaip bėgimas, ėjimas, sėlinimas ir prigulimas, bus galima prisitraukti ir užlipti ant kraštų. Taip pat vietoje širdies ritmo matuoklio, pranešinėjusio apie netoliese pasirodžiusius priešus, dabar turėsite kompasą ir mini žemėlapį, kuris aiškiai rodys netoliese dislokuotus priešus. Įsakymų davimo kariams sistema taip pat kiek pakeista — ji tapo jautri aplinkai (panašiai kaip *Freedom Fighters* žaidime) ir

dabar, priklausomai nuo situacijos, kariai pralauš duris, susprogdins kliūtį arba atakuos įsitvirtinusius priešus. Be to, su savimi galėsite nešiotis medicininę dėžutę, kad pagydytumėte kritusius komandos draugus.



PLAYBOY: THE MANSION

Ubisoft žada pralinksminti suaugusius žaidėjus, išleisdama *Arush Entertainment* žaidimą *Playboy: The Mansion*. Tai pirmasis žaidimas pagal žymiausią pasaulyje erotinį leidinį ir TV ženklą. *Playboy: The Mansion* bus strategijos ir gyvenimo simuliatoriaus mišinys (erotiniai Simsai :)). Žaidime tapsite ne kuo kitu, o pačiu Hiu Hefneriu, *Playboy* žurnalo įkūrėju ir visos šios pasilinksminimų imperijos valdovu. Turėsite galimybę savaip pakartoti *Playboy* istoriją, pastatyti šią imperiją nuo pat pradžių. Kartu didelis dėmesys skiriamas ir *Playboy* dvarui, kurį pastatę galėsite apipavidalinti, kaip tik norite, naudodami tikrus žymiuosius Hiu Hefnerio mansardos elementus.

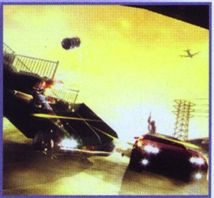
Žaidime turėsite galimybę bendrauti su įžymybėmis, besilankančiomis populiariuose *Playboy* vakarėliuose: sportininkais, aktoriais, muzikantais, netgi politikais, ir šių pažinčių dėka bandyti plėsti savo įtaką bei didinti galią. Be abejo, jums padės būrys *Playboy* „zuikučių", su kuriomis galėsite dalyvauti foto sesijose dvare. Vakarėlių metu jums reikės ne tik linksminti svečius ir „gaudyti" jų romantiškus nuotykius, bet ir surinkti medžiagą žurnalui — pakalbinti žymiausias personas.

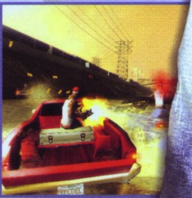
Žaidime bus du režimai. Imperijos režimas yra laisvas, leisiantis nustatyti savo tikslus bei šlovės ar žurnalo tiražo dydį. Per tam tikrą laiką dirbdami turėsite pasiekti savo tikslus. Kampanijos režime bus 12 skirtingų misijų, perpasakojančių *Playboy* istoriją ir leisiančių ją pergyventi bei pabandyti pačiam sukurti tikrą Hiu Hefnerio imperiją.

UBISOFT

NOTORIOUS: DIE TO DRIVE

Ubisoft įsiverš ir į auto kovų žaidimų rinką. *Notorious: Die to Drive* leis jum tapti vakarų pakrantės gangsteriu, kuris pradeda karjerą tik su dviem draugais, vienu automobiliu ir beisbolo lazda. Tačiau kovodamas su priešais daugelyje lenktynių, vykstančių daugiau nei 20–yje skirtingų trasų, galiausiai sukursite savo gaują bei dvidešimties automobilių garažą. Žaidimo auto kovose bus galima panaudoti 30 skirtingų ginklų: šratinius šautuvus, automatus, raketsvaidžius. Jūsų apsisprendimas — ar laimėsite varžybas sėkmingai vairuodami, ar išžudydami konkurentus. Bet kuriuo atveju laimėsite pinigus, už kuriuos galėsite puošti savo vilą. Kiekvienas iš 30–ies žaidimo veikėjų turi savo specialią ataką, pavyzdžiui, akimirksniu nukauna priešą iš snaiperio ginklo ar suvarpo priešo automobilį kulkosvaidžiu. Neatrodo, kad žaidime žada būti kažkokia gilesnė istorija, tai tiesiog bus žiaurios kovos dėl garbės ir pinigų.





FAR CRY INSTINCTS

Ubisoft pranešė, kad *Far Cry Instincts*, speciali žymiojo *PC* žaidimo versija *PlayStation 2* ir *Xbox* konsolėms, pasirodys tik kitais metais. *Ubisoft* tikina, kad datos nukėlimas leis užtikrinti, kad tiek grafika, tiek „geimplėjus" būtų aukščiausios kokybės ir abejose konsolėse prilygtų *PC* versijai.

BROTHERS IN ARMS

Studija *Gearbox* kuria ypatingą Antrojo Pasaulinio karo tematikos *FPS* žaidimą, kuris *PS2* ir *Xbox* konsolėse pasirodys kitų metų pradžioje. Žaidimas yra paremtas tikrais karinio 101-ojo Desanto būrio karių išgyvenimais. *Brothers in Arms* jums atiteks būrio lyderio seržanto Meto Beikerio vaidmuo, ir savo karius vesite per įvairius mūšius. Žaidime bus akcentuojamos tikros armijos taktikos, siekiant nugalėti priešą. Jūsų būrys padalintas į du elementus: ugnies komandą, kuri sulaiko ir nuslopina priešą, bei puolimo komandą, kuri apsupa ir sunaikina priešus. Taigi turėsite komanduoti ne vienam, o dviems tarpusavyje sąveikaujantiems būriams.

Labai svarbi žaidime bus karių moralė, kuri žada būti perteikta labai įtikinamai. Kiekvieno kario DI leis jam reaguoti į situaciją kaip elitiniam armijos desantininkui. Žaidime, be abejo, panaudota labai daug istorinių detalių ir sukurtos autentiškos aplinkos.

UBISOFT

THE DUKES OF HAZZARD: RETURN OF THE GENERAL LEE

The Dukes of Hazzard buvo populiarus TV serialas, rodomas JAV 1979 – 1985–aisiais. Pagrindinis šou herojus buvo oranžinis *Charger* automobilio modelis, skambiu pavadinimu *General Lee*, o siužetas „sukosi" išgalvotoje *Hazzard* valstijoje ir pasakojo apie „robinhudiškus" brolius Bo ir Liuką Diukus, važinėjančius po valstiją oranžiniu Generolu Ly. Naujame *Ubi* žaidime ir mes galėsime palakstyti šiuo legendiniu automobiliu.

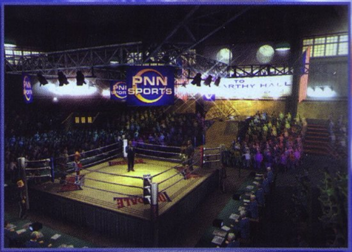
Iš tiesų, nors *Ubi* šį žaidimą pristato kaip „vairavimo nuotykius", nelabai tai pajusime, mat žaidime nėra vaikščiojimo pėsčiomis — tik vairavimas. 18–oje žaidimo misijų lakstysime su Generolu Ly (kartais ir kitais automobiliais) ir vykdysime įvairias užduotis. Kartais reikės tiesiog paimti kažką ir kažkur pristatyti, o kartais teks ir slaptai susekti kokius nors taikinius. Daugumoje lygių jums „ant uodegos" nuolat lips policija, o jų bandysite išvengti, pasinaudodami įvairiais kelio sutrumpinimais ir šuoliais. Už įspūdingus šuolius gausite papildomų taškų. Žaidimo scenarijų rašė serialo scenarijaus autoriai, balsus taip pat „paskolino" buvusio serialo žvaigždės.

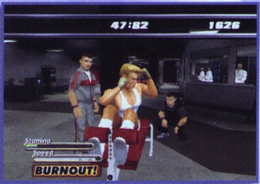
ROCKY LEGENDS

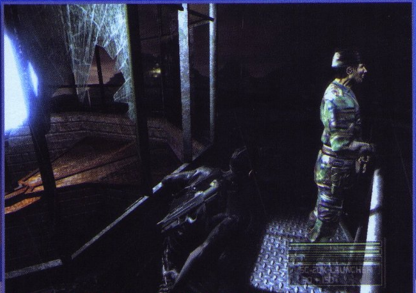
2002–aisiasi *Ubisoft* išleistas pirmasis bokso žaidimas *Rocky* vardu kentėjo nuo gan prastos grafikos ir rimtų DI „skylių", kurias buvo galima išnaudoti efektyviam žaidimo sutriuškinimui. Netrukus pasirodysiantį žaidimą *Rocky Legends* kuria jau kita kompanija, o *Ubisoft* žada pataisyti tiek grafikos, tiek DI klaidas ir prikelti mūsų senosios bokso filmų serijos nostalgiją.

Žaidimas išties žada įdomiai išnaudoti ilgametę seriją. *Rocky Legends* išvysime apie 20 bokso varžybų vietų iš skirtingų Rocky dalių. Galėsime kautis rusų treniruočių stovykloje iš *Rocky IV* filmo, Filadelfijos meno muziejuje, didžiojoje MGM salėje Las Vegase. Žaidime sutiksime 26 naujus boksininkus, o iš viso jų bus daugiau nei 40. Visi jie buvo pasirodę *Rocky* filmuose. Boksininkų animacijos kurtos naudojant motion capture, kuriai savo talentą „paskolino" pussunkio svorio čempionas Johnny Nelson.

Tačiau įdomiausia nauja *Rocky Legends* savybė bus karjeros režimas. Be paties Rocky Balboa, galėsite sekti kitų trijų boksininkų karjeromis: Apollo Creed, Clubber Lang ir rusų milžino Ivan Drago. Kūrėjai gavo leidimą iš MGM kino studijos sukurti alternatyvius siužetus. Tokiu būdu visai įmanoma, jog Ivanas, o ne Rokis taps pasaulio čempionu ir panašiai. Be to, lipdami karjeros laiptais, atrakinsite naujas savybes, kaip kino treilerius, kitus boksininkus, arenas ir kostiumus.







TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

2008–ieji metai. Elektros srovė ir telekomunikacijos nutrūksta visuose miestuose, sabotuojama elektroninė akcijų birža, „nulaužiamos" ir perimamos kompiuterinės nacionalinio saugumo sistemos. Vyksta naujos rūšies kova — informacijos karas. Kad būtų numalšintos šios atakos, turite giliai įsiskverbti į priešo teritoriją ir bet kokiais įmanomais būdais gauti esminius slaptus priešo duomenis. Pristatinėti, manau, nereikia — Semą Fišerį jau žinote, jis visai neseniai pasirodė *PlayStation 2* platformoje antrojoje Pandora Tomorrow dalyje. O kūrėjai jau išsijuosę dirba prie trečiosios *Splinter Cell* serijos *Chaos Theory*.

Naujosios Semo savybės, kurias išvysime *Chaos Theory*, žavi ir gąsdina: agentas sugeba apglėbęs kojomis vamzdį nusileisti galva žemyn, tada pagriebti apačioje einantį ir nieko neįtariantį sargybinį ir nusukti jam sprandą. Štai dar vienas žiaurokas veiksmas, kuriuo Semas siunčia priešus anapilin: agentas sukiša pirštus į sargybinio kaklą, tada, sugriebęs už Adomo obuolio, pakelia jį nuo žemės ir išspaudžia iš jo paskutinį atodūsį. Semas gali pagriebti aukštesniame lygyje stovintį priešą už kojų ir pargriovęs jį parsitempti. Taip pat naudojami „pralaužiami" paviršiai, tokie kaip popierinės sienos ar medžiaginės permatomos užuolaidos, tuomet Semas gali tylomis perpjauti juos peiliu arba nesivargindamas tiesiai per jas pagriebti priešą. Trumpai būtų galima pasakyti taip: jei galvojate, kad taip galite padaryti, taip ir padarysite. Tokios visiškai artimos kovos technikos labai pravers žaidime ir bus skatinamos. Pasak paties prodiuserio Mathieu Ferland, „žaidėjai yra apdovanojami, jei gali priartėti kuo arčiau priešo. Eksperimentuodami su artimais stealth veiksmais jie sužinos tikslesnių užuominų apie misiją".

Dažnai situaciją įveikti galima ne vienu, o dviem ar daugiau metodais. Tikslas — *stealth* naudojimas, tačiau naujas šratinis šautuvas, tiksliau, tokia šaudymo galimybė (žaidime turėsite vieną ginklą su keliais šaudymo režimais) žaidime atsirado neveltui. Galite pulti priešus ir tiesiogiai juos nukauti, tačiau tai labai rizikinga ir prieš didesnę grupę sargybinių nepasiteisins.

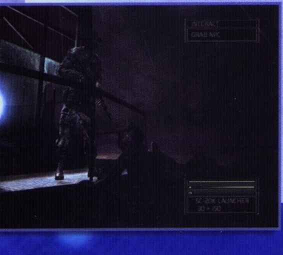
Apšvietimas, visada buvęs stipria *Splinter Cell* savybe, bus dar patobulintas. Veiksmas vyks japoniškose aplinkose, kas leis labai įdomiai žaisti su apšvietimu ir parodyti visas naujas galimybes. Šešėliai, metami ant sienų, gali būti matomi iš kitos pusės, o kitoks šviesos šaltinis daro didelį skirtumą.

Didelį dėmesį kūrėjai skiria ir garsui. Žaidime sutiksime nemažai iš anksto sugeneruotų skriptinių scenų, kur svarbu bus ne tik matyti, kas vyksta, bet ir klausytis. Vietomis iš kituose aukštuose esančių sargybinių pokalbių bus galima suprasti, kur jie yra, ką daro šiuo metu ir ką ruošiasi daryti, ir pagal tai suplanuoti savo ataką. Paties Semo garsai taip pat daug svarbesni, sukurtas netgi naujas matuoklis, parodantis aplinkos garso lygį. Nuo Semo žingsnių jis šokinėja aukštyn–žemyn. Semo žingsniai skleidžia skirtingą garsą, priklausomai nuo paviršiaus: medis dusliai kaukši, metalas dzingsi, kilimas tyliai šiugžda. Lygiai tokius pat, nuo paviršiaus priklausomus garsus skleidžia ir vaikščiojantys priešai, tad reikia nuolat būti ištempus ausis. Aplinkos garso matuoklis leidžia žaidėjui matyti, kokioje triukšmingoje vietoje jis yra, ir atitinkamai pritaikyti herojaus skleidžiamo garso lygį. Ferland: „Sukuriamos tokios situacijos, kai žaidėjas gali sinchronizuoti savo judesius su pasikartojančiais triukšmingais garsais, pavyzdžiui, laikrodžio dūžiais".

Chaos Theory sąsaja taip pat bus iš esmės pertvarkyta. Kūrėjai atsisakė pirmųjų žaidimų sąsajos ir pakeitė ją į intuityvų bei daugelio žaidėjų režimui pritaikytą interfeisą. Žaidimo efektyvumas ir patogumas turėtų išties padidėti. Pavyzdžiui, nebereikės stabdyti žaidimo, norint patekti į inventorių.

Toliau vystomas ir *Pandora Tomorrow* debiutavęs daugelio žaidėjų režimas. Trečioje dalyje du žaidėjai galės vykdyti bendrą *co–op* režimą ir kautis su DI priešais. Žaidėjai galės naudotis vienas kitu fiziškai ir patekti į sunkiai prieinamas vietas. Įdomu tai, kad žaidėjams nebūtinai reikės būti vienam šalia kito, jie galės išsiskyrę tyrinėti lygį, o reikalingose vietose susitikti ir veikti kartu.

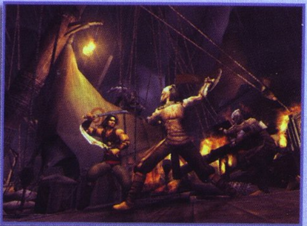
Pabaigai reikia pridurti, kad šiuo metu *Splinter Cell: Chaos Theory* anonsuotas tik *Xbox* ir *PC*, tačiau sprendžiant iš pirmųjų dviejų šios serijos dalių, trečioji taip pat turėtų pasirodyti *PS2* platformoje, tik, ko gero, reikės ilgėliau palaukti.



PRINCE OF PERSIA 2

Apie esmines antrojo *Prince of Persia*, dar neturinčio oficialaus pavadinimo, naujoves kalbėjome, pristatydami jį *E3* temoje. Tačiau kūrėjai nuo to laiko ne kartą pateikė naujas detales ir komentarus, kuriuos surankiojome ir pateikiame jums.

Princas nebėra geraširdis, šlovės ieškantis kilmingas jaunuolis, kokį matėme *Sands of Time*. Panašiai kaip praėjusiame žaidime, laikas nusiaubė rūmus, dabar jis užpuolė patį princą. Šis apdaužytas, išvargintas, tamsus ir grubus žmogus keliauja ne išgelbėti pasaulio ar mylimų žmonių, o išgelbėti save nuo iš anksto nulemtos mirties. Likimas supyko, kai princas pabėgo iš rūmų ir išvengė žiaurios *Sands of Time* baigties, tad jis iškvietė nesustabdomą karį, kad išnarstytų mūsų herojų po kaulelį. Be abejo, princas nežada lengvai pasiduoti, ir mes turime vesti jį šiuo sunkiu keliu į kovą prieš patį likimą. Naujasis *Prince of Persia* keliauja nuo lengvesnio nuotykinio veiksmo žaidimo į gryną, tamsų action.



Pasak kūrėjų, prie *Prince of Persia: Sands of Time* ilgai kūrę dizaineriai, o po žaidimo išleidimo nuodugniai išstudijavę jo stiprybes ir silpnybes, nusprendė antrąją dalį pasukti kita linkme. Kūrėjai visiškai pakeitė meninę žaidimo kryptį, kad galėtų rasti sprendimus, nustebinsiančius žaidėją. *Ubisoft Montreal* studijos, kuriančios *Prince of Persia* tęsinį, meninis direktorius Mikaelis Labat komentavo kūrybinės grupės apsisprendimą: „Mūsų tikslas buvo padaryti gražesnes, detalesnes, gyvesnes aplinkas. Kartu mes susitelkėme prie veikėjų dizaino. Iš tiesų, tai buvo pirmas mūsų tikslas, tik pradėjus kurti *Prince of Persia 2*. Norėjome užtikrinti, kad turėsime įsimintinus veikėjus, ir, manau, tai pasiekėme".

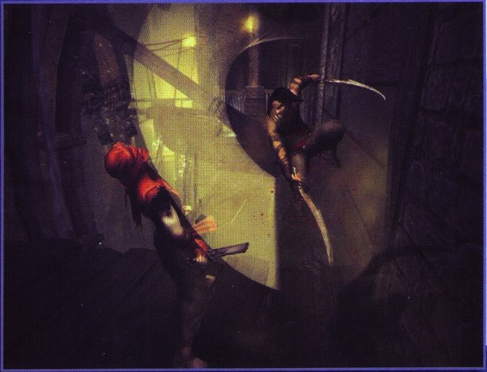
PRINCE OF PERSIA 2

Naujojo Princo išvaizdą kūrėjai dėliojo pasitelkę jausmų pusę, jų tikslas buvo perteikti žaidėjui herojaus jausmus, ypač baimę ir priespaudą. Žaidėjo valdomas princas yra prakeiktas, jam reikia pasitikti savo likimą, savo mirtį. Būtent dėl šių priežasčių pats veikėjas tapo vyresnis, daug rimtesnis, piktesnis ir tamsesnis bei žiauriau kovojantis su priešais. Dabar jis nebe lengvabūdiškas jaunuolis, netyčia prikrėtęs šunybių, o meistriškas karys. Tai atspindi ir jo apranga bei ginklai: tiesiai ant kūno uždėti odiniai šarvai, ginantys princą ir leidžiantys atlikti meistriškus atletinius judesius.

Naujojo žaidimo aplinkos taip pat daug tamsesnės, jaučiama piratų tematika, sumaišyta su artimųjų rytų elementais. Mikaelis: „Norėjome nutolti nuo pirmojo *Prince of Persia* „Arabiškų naktų" stilistikos ir siekėme sukurti kažką galingo, kas tiktų tamsiai žaidimo nuotaikai – tvirtovę ar kalėjimą. Dauguma elementų paimta iš nesenos Artimųjų Rytų istorijos, tokių šalių kaip Persija, Mesopotamija, Babilonas. Be abejo, pridėjome ir fantastinių elementų". Tokiu būdu *Prince of Persia 2* pasiūlys daugiau įvairovės nei jo pirmtakas. Pavyzdžiui, atsidursime ir senoviniame laive, valčių kapinėse, didžiulėje pilyje, nuostabiuose soduose.

Vienas esminių triukų žaidime yra tas, kad žaidėjams reikės keliauti po du visiškai skirtingus laikotarpius — dabartį ir praeitį. Kiekvienas periodas turi visiškai priešingą atmosferą: dabartis yra chaotiška ir nuniokota, o praeitis ryški, prabangi.

Kartu su pačiu Princu, be abejo, dar labiau patamsėjo ir priešai. Kūrėjai stengiasi sukurti kuo įspūdingesnius priešus, dažnai grėsmingus ir bauginančius. Priešų žaidime išties sutiksime daug ir įvairių: kruvinos žudikės, didžiuliai šarvuoti milžinai, būriai nedidelių gyvūnų. Kovojant su skirtingais priešais reikės pritaikyti žaidimo stilių ir taktiką. Kova žada būti labai įdomi ir įvairiapusė. Kūrėjų pavadinta nauja *Freeform Fighting System* leis naudoti praktiškai visus aplinkos objektus. Įvesti ir antriniai ginklai, kurie sukurti tokia pačia koncepcija, kaip *Lord of the Rings* orkų ginklai – pigūs, bet greit pagaminami. Antriniai ginklai ilgai nesilaikys, taip žaidėjai bus skatinami išbandyti vis naujus daiktus. Kai tik princas gauna du ginklus, gali pradėti galingas atakas ir per trumpą laiką nukauti krūvą priešų. Taip pat ginklus galima mėtyti, bei juos atiminėti iš užmuštų priešų.



Be kovų princas vėl galės valdyti laiką, tik šį kartą viskas veiks kiek kitaip. Kai kurios galios paliktos iš praėjusio žaidimo, taip pat yra ir naujų galių, kurios bus labiau strateginės ir naudingesnės kovose. Kiekviena nauja galia bus įspūdingesnė ir galingesnė už prieš tai buvusią, ir žaidėjams reikės dažnai jas naudoti, kitaip kova su priešais bus beveik neįmanoma.

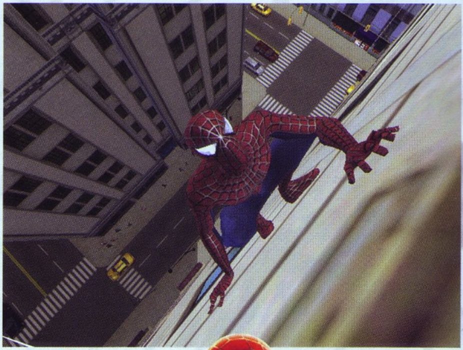
Prince of Persia 2 kuriamas visoms dabartinės kartos konsolėms, ir turėtų pasirodyti lapkričio pabaigoje.

SPIDER-MAN 2

Ir vėl lyja. Stovėdami čia, prie lango, mes vis dar viltingai kažko laukiame. Į pabaigą eina antri metai. Per tiek laiko pasaulis pasikeitė. Nebėra nei gėrio, nei džiaugsmo. Per tiek laiko išnyko netgi pasitikėjimas. Apačioje klykia žmonės, griūna pastatai, griaudėja mįslingi smūgiai, o mes bejėgiai... Kai jis išėjo, pamažu pradėjo blėsti laimė. Miestas neteko savo sargo. O laikas padarė siaubingą žaizdą. Jau antri metai saldaus miego nemačiusios akys miglotai nuklysta prie didžiausio dangoraižio. Ten stovi žmogus. Per lietų vos vos matosi raudonai – mėlynas kostiumas... Ne, negali būti — JIS GRĮŽO!!

SPIDER-MAN 2

Kūrėjas: Treyarch | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2004-07-09 | **Žanras:** veiksmo



ID / Dante

Žmogų-vorą (Spiderman) neabejotinai pamena visi mokyklinio amžiaus žaidėjai. Jau senais laikais visi žiūrėdavo nuostabų serialą apie šį komiksų herojų, 2D grafikos laikais visi žaisdavo žaidimus apie šį herojų. Žmogus voras nuolat būdavo vaikų akiratyje. Jis buvo vienas mėgiamiausių tiek serialų, tiek žaidimų veikėjų. Turbūt daugelis jūsų atsimenate tuos laikus, kai skubėdavote iš mokyklos namo, kad kuo greičiau įsijungtumėte LNK. Tais laikais, kai televizoriaus kanalai nebuvo „prikišti" reklamų, serialų, po penkis kartus matytų filmų, buvo rodomas animacinis serialas — Žmogus Voras. Visi jį mėgo: ir vaikai, nes tai buvo jų ryškiausias didvyris, ir tėvai, nes tai suteikdavo jiems ramybę bent jau 45 minutes... :) Tačiau pamatę kokį susidomėjimą pelnė paslaptingas Žmogus Voras, buvo nuspręsta sukurti žaidimą, kuris taip pat sukėlė nemažą susidomėjimą. Visa tai vyko dar 2D grafikos laikais, bet ir tada žaidimas buvo nepralenkiamas savo srityje. Negalėjome matyti, kas dedasi po mūsų kojomis, o skraidėme kabindamiesi už debesų ar net už paties mėnulio. Bet po kiek laiko, jau naujos kartos konsolėse, „apsivilkęs" 3D kostiumą, pasirodė Spider-Man: The Movie (toliau — tiesiog pirmoji konsolių dalis). Pirmoji dalis buvo išties įspūdinga. Siužetas paremtas filmo nuotykiais, o „desertui" pateikti papildomi Vora-žmogio priešai. Taip pat pridėliota mini žaidimų, yra komiksų galerijos, tačiau svarbiausias žaidimo proveržis — po kojomis jau boluojantis tikras gyvenimas. Žaidime važinėjo mašinos, vaikščiojo žmonės, bet ir vėl,— ta zona mums buvo uždaryta, o tas pats skraidymas kažkur padebesiais tikrai buvo ne prie širdies. O dabar, po šitiek metų nuo pirmosios dalies, pasirodžiusios PSone konsolėje, mums leista nusileisti ant žemės.

Manhateno gatvėmis lakstančios mašinos, į darbą skubantys žmonės, parkai, kylanti saulė, jūra — visa tai dabar mūsų rankose. „Sulipdyti" nauji pastatai, gatvės, medžiai. Dabar galime lyg animacinio filmuko pažiba, greitai užlipti ant aukščiausio dangoraižio ir gėrėtis tuo pasakišku vaizdu. Maža to, prieš mūsų akis kyla ir leidžiasi saulė, gimsta mėnulis, įsižiebia žvaigždės. O išvydę pavojų, galime įsibėgėti ir kristi žemyn. Kai vaizdas ima lietis akyse, ausyse spengia vėjas, o žmonės stebėdamiesi aikčioja, mes žaibiškai iššauname tinklą ir praskrodžiame tarp milžiniškų pastatų — visiška laisvė, neaprėpiamos galimybės ir krūva naujovių. Tai — revoliucija.

Spider Man 2, kaip ir pirmasis, pasirodo kartu su filmu ir seka jame vykstančių nuotykių pėdomis. Liūdna istorija, pasakojanti apie nevykėlį Piterį Parkerį ir žavią Merę Džein, papildoma protingu mokslininku, Dr. Oktavijusu. Norėjęs sukurti savo saulę, sužlugdė savo gyvenimą ir tapo nekontroliuojamu siaubūnu. Padedamas, o tiksliau, kontroliuojamas savo keturių ant kupros pritaisytų čiuptuvų, jis sugalvojo antrą kartą atlikti eksperimentą, tačiau tam reikėjo daugiau medžiagos, kurią jis tikėjosi gauti iš turtuolio Osborno. Pastarasis, norėdamas atkeršyti už tėvo mirtį, mainais paprašė atgabenti jam žmogų vorą. Kaip viskas pasibaigė, kas laukė žmogaus voro, kokio likimo nusipelnė jo draugai, sužinosite patys. Kaip ir filme, žaidime išgyvensite visas Piterio negandas. Vėlavimas į paskaitas, nesėkmės darbe, tušti pažadai Merei Džein galiausiai priveda prie to, kad Merė susiranda kitą. Supratęs, kas nutiko, vaikinas susimąsto, gailisi. Žaidime tiksliai nepavyko perteikti visos jo vidinės būsenos, bet tai puikiai atlikta kino filme.

Žingsnis po žingsnio keliaudamas filmo siužetu, Žmogus voras sutinka ir kitus, gerai serialo fanams pažįstamus priešus. Vieniems jų skirsime keliolika

PRISIMINIMŲ VORATINKLYJE

minučių, kitiems — ištisą epizodą. Kol mes tvarkysimės miesto gatvėse (apie tai šiek tiek vėliau), mus užklups stiprusis Raganosis. Kai Piteris skubės į pasimatymą, ramybę drums paslaptingasis Mysterio, o kovos su eiline kino žvaigžde (sau ant nugaros „prisitaisiusia" skraidantį aparatą, labai primenantį dulkių siurblį) metu pabėgs kalinys, kurį visi žino kaip visą griaunantį Šokerį. Labai nelauktas buvo ir Juodosios Katės pasirodymas. Tikroji jos asmenybė žaidime neatskleista. Ką gi, tegul tai lieka paslaptyje, tiesiog užsiminsiu, kad animaciniame seriale Merė Džein turėjo rimtą konkurentę, o Žmogus voras — neįveikiamą priešą. Du paslaptingi žmonės susivienijo, kad pasiektų užsibrėžtą tikslą...

kombinacijas, tačiau visas jas atsiminti tikrai sunku, tad karts nuo karto tenka vis dirsčioti į užrašus, kuriuose surašytos visos įsigytos kombinacijos. Galiausiai viską įsisavinus, galima bus ne tik įsijungus slow-mo režimą grakščiai spardyti priešus ore, bet ir abiem rankom laidyti tinklus, kurių dėka blogiukai suksis ore kaip malūno sparnai. Taip pat pagaliau kūrėjai leido mums padoriai skraidyti po miestą, užsikabinant už namų arba už sraigtasparnio. Galų gale tai neturi reikšmės, svarbiausia, kad daugiau nelaidysime tinklų į nežinomybę ir nesikabinsime už debesų.

Kaip jau minėjau, didžiausia ir esminė naujovė antrojoje žaidimo dalyje yra galimybė vaikščioti miesto gatvėmis. Ši detalė nebuvo įgyvendinta pirmojoje

JUODOJI KATĖ

Viena iš Spider Man žaidime sutinkamų herojų yra Juodoji Katė (The Black Cat). Tik nesumaišykite su Catwoman, Betmeno kolege, visai neseniai pasirodžiusia ir atskirame žaidime bei filme (apie tai – kitame VA numeryje). The Black Cat, arba Felicia Hardy, yra studentė, stipriai įsimylėjusi Žmogų-vorą. Ji gyvena su mama ir visai neseniai išsiaiškino apie savo tėvą. Jos tėvas buvo vagis, pravarde Katinas ir buvo saugomas S.H.E.I.L.D., kad niekas nesužinotų super karių formulės, kurią jis įsiminė dar vaikas. King Pin sužinojo apie tai ir išlaisvino Džoną Hardesky iš kalėjimo. Tačiau Felicijos tėvas atsisakė atiduoti formulę, tad King Pin pagrobė Feliciją. O gavęs formulę išbandė ją tiesiai ant Felicijos, taip ji tapo Juodąja Kate.

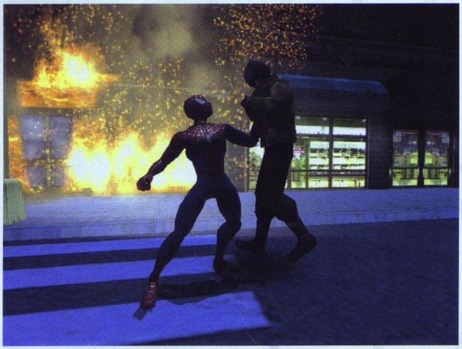
Kas liečia kovos sistemą, tai čia ji yra tiesų plati ir įvairialypė. Jei žaidėte pirmąsias vora-žmogio dalis, turbūt atsimenate koks skurdokas buvo kombinacijų skaičius. Pirmoji konsolinė dalis jų turėjo kur kas daugiau. Jos buvo išmėtytos žaidimo lygiuose, o mes, norėdami mokėti viską, turėdavome jas rasti. Šį kartą jų bus dar daugiau, tačiau jas turėsime pirkti. Padėdami žmonėms, gausime Hero points, už kuriuos pirksime įvairiausius smūgius ar veiksmus. Čia jūs galėsite atlikti įvairiausias

dalyje ir ribojo žaidimo galimybes, trukdė atsiskleisti tikram Žmogaus voro pasauliui, ir vien tik kabojimas ore arba blogiukų naikinimas įvairiose bazėse buvo gan nuobodoki. Bet viskas pasikeitė, ir nuo šiol mes galime laisvai tyrinėti milžinišką Manhetteną (atkurtą ypač realiai), aplankyti aukščiausias miesto dangoraižių vietas, bėgioti po gatves ir gelbėti miesto gyventojus nuo blogiukų.

Su galimybe bėgioti miesto gatvėmis pasikeitė ir pats žaidimo „geimplėjus". Spiderman 2

SPIDER-MAN 2

žaidime visos užduotys suskirstytos į „Chapter'ius". Kiekviename „Chapter'yje" mes turime atlikti tiek pagrindines siužeto užduotis, tiek šalutines. Šalutinės užduotys gan paprastos, pavyzdžiui, tenka nuvykti į artimiausią „Upgrade'ų" parduotuvę ir patobulinti savo įgūdžius, įgauti naujų kovos kombinacijų, arba tenka surinkti tam tikrą pinigų sumą, kurią galime gauti vykdant miestiečių nurodymus ir gelbėjant juos. Dažnai tenka apginti miestiečius nuo blogiukų, taip pat pasivyti sprunkančius vagis su pavogta mašina ar pavogtais pinigais. Kartais tenka gelbėti ant namo stogo skardžio kabančius vargšus arba nuvežti susižeidusius į artimiausią miesto ligoninę. Gelbėdami juos, išsikovojame ir miestiečių pagarbą — nuolat prabėgdami, girdime mus giriančius šūksnius. Nors pagalba miestiečiams yra naujovė Spiderman serijos žaidimuose, ji gan monotoniška ir neįdomi, kadangi gelbėti tenka kiekviename „Chapter'yje", o reikalinga pinigų



suma dažnai didėja ir tenka sugaišti vis daugiau laiko. Na, o pagrindinės užduotys nuolat būna skirtingos ir susijusios tiek su Piterio gyvenimo margumynais, tiek su rimtų blogiukų naikinimu, tiek su pagrindiniais Daktaro Oktopijaus įvykiais.

Žmogaus voro valdymas šiek tiek pakito: nuo šiol jis yra plastiškesnis, išmoko keletą naujų judesių ir nebėra toks „geležinis" kaip pirmojoje dalyje. Kovų valdymo sistema išliko panaši: norint atlikti įvairias kombinacijas, tenka atitinkamai suspausti pultelio mygtukus. Mūsų valdomas herojus nuo šiol atrodo tarsi realybėje, juda labai atletiškai, netgi krisdamas žemėn, vartosi ore ir mosuoja rankomis, o staiga vėl paleidęs voratinklį ir užkabinęs jį už artimiausio namo, smarkiai įsisiūbuoja bei išsiriečia ore.

Žaidime tenka pabūti ne tik Žmogaus voro „kailyje", bet ir eilinio miesto žurnalisto, Piterio, kūne. Būnant juo, mums nuolat nesiseka: nesėkmės darbe, nesutarimai su draugais, nuolatinis vėlavimas į susitikimus dėl miestiečių gelbėjimo verčia Pyterį pulti į depresiją. Vienintelis būdas, kada jis gali atsigauti nuo nuolatinių rūpesčių — persikūnyti

DU NAUJI SPIDER MAN ŽAIDIMAI

Activision paskelbė išleisianti net du naujus Spider Man žaidimus: vieną pagal komiksų knygą, kitą pagal trečiąjį filmą. Nors Spider-Man 3 kino ekranuose pasirodys tik 2007-aisiais, Activision jau turi sutartį būsimam žaidimui. Taip pat neseniai kompanija sudarė sutartį žaidimo išleidimui su Sony ir Marvel Enterpraises, komiksų kompanija, sukūrusia Spider Man veikėją daugiau nei prieš keturis dešimtmečius.

Tiesa, nepaskelbta kokioms konsolėms bus išleisti žaidimai. Tikėtina dėl to, kad tikimasi jog Sony, Microsoft ir galbūt Nintendo sekančios kartos konsoles išleis 2006-aisiais, tad tuo metu pasirodysiantis trečiasis Spider Man žaidimas turėtų būti skirti kuriai nors šių konsolių. Activision atstovai nekomentavo jokių klausimų, susijusių su konsolėmis.

Kitas žaidimas pagal komiksus turėtų išeiti 2005-aisiais metais, tad visiškai tikėtina, kad bus skirtas dabartinėms konsolėms.

PRISIMINIMŲ VORATINKLYJE

į Žmogų vorą. Tik būdamas miesto didvyrio pavidale, jis gali užmiršti visus nesutarimus, rūpesčius bei nesėkmes darbe ir imtis blogiukų „valymo".

Miestas — vienas svarbiausių žaidimo elementų. Manhettenas atkurtas išties realistiškai, gatvėse nuolat zuja žmonės, važinėja mašinos, vyksta įvairūs nusikaltimai. Netgi ore galima išvysti skraidantį dirižablį ar sraigtasparnį. Naktį miestas atrodo ypač gražiai: visi dangoraižiai „nuspalvinami" įvairiomis spalvų gamomis, sklindančiomis pro langus, na, o dieną visi langai spindi nuo saulės kaitros. Mieste galime rasti virš 1000 įvairiausių „Hints'ų", kuriuos atradę gauname po smulkų pinigėlį. Taip pat žaidime pilna įvairiausių slaptaviečių ar ant aukščiausių miesto dangoraižių stogų paslėptų monetų, už kurias gauname atitinkamai didesnes pinigų sumas. Taip pat galime sudalyvauti ir lenktynėse, kuriose tenka prabėgti pro apvalius žymeklius, ir tai padarius laiku, taip pat gauname atitinkamą pinigų sumą.

Spiderman 2 grafika gan skirtinga įvairiose žaidimo vietose. Miestas bei mūsų valdomas herojus atrodo išties įspūdingai, bet kai kurie objektai, kaip, pavyzdžiui, mieste esantys žmonės bei mašinos, atrodo išties tragiškai, tarsi būtų sukurti iš kelių poligonų. Vienas baisiausių žaidimo minusų yra tas, kad žmonės kalbėdami nė nejudina lūpų. Vaizdas atrodo išties tragiškai. Jei atsitiktinis žiūrovas pamatytų tik tą sceną, kuomet vyksta dialogas tarp Žmogaus voro ir eilinio miesto piliečio, tikriausiai pamanytų, kad žaidžiama ant senuko PSone. Tačiau visa kita atrodo išties įspūdingai. Netgi meniu atrodo fantastiškai. Patekus į meniu, mums rodomas miestas iš viršaus, atkurtas low-poly režime, o vos spustelėjus grįžimo mygtuką, visas vaizdas iš meniu sugrįžta į žaidimo kameros poziciją kartu su gražiu suliejimo efektu. Šis efektas naudojamas ne tik peršokimui iš meniu atgal į žaidimą, bet ir krentant nuo aukšto pastato ant žemės: ima lietis vaizdas, dvejinasi pastatai ir kiti objektai. Vaizdas išties pritrenkiantis.

Susumavus visas antrojo Spiderman detales, gauname išties puikų žaidimą, kurtą pagal filmą (negi pagaliau išties kūrėjai ir leidėjai išmoko pagaminti gerus „movie tie in" žaidimus? Vien tik šiame VA numeryje yra keletas puikių pavyzdžių. Red. past.). Paskutiniuoju metu žaidimai, sukurti pagal filmą, tampa vis kokybiškesni, ir tai tik džiugina. Iš tiesų, užbaigę žaidimą, atsitrauksite nuo kompiuterio ekrano tik su gera nuotaika. Lygiai su tokiam pačiom emocijom palydėsite ir kino filmo antrosios dalies pabaigą. Džiugu, kad Treyarch tuos du metus tikrai atkakliai dirbo. Tai įrodo galybė naujovių. Beje, gili užuojauta PC žaidėjams, jiems iš tiesų nepasisekė, mat Spidermen 2 PC platformai kūrė kita, aiškiai prastesnė kūrėjų studija. Tik pasistenkite neerzinti tik PC turinčius draugus, tiesiog leiskite pasidžiaugti šia išbaigta žaidimo versija, o dar geriau — padovanokite jiems patį žaidimą (ir konsolę :)).

SIUŽETAS 95
Tiesiai iš filmo + papildomi nuotykiai - ko daugiau reikia ?

GRAFIKA 81
Vietomis puiki, bet turi grubių minusų.

MUZIKA 85
Skamba standartinės bei dar negirdėtos melodijos.

GARSAS 90
Realistiška fantazija.

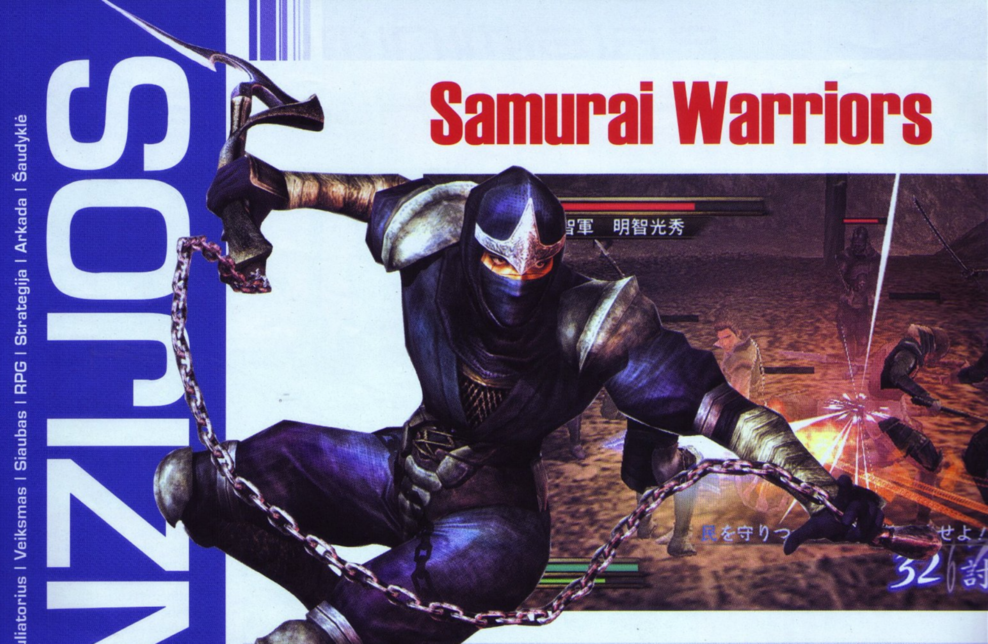
VALDYMAS 80
Kartais gali pasirodyti kebloka atsiminti įvairias tiek sklandymo ore, tiek kovų kombinacijas.

IŠVADA
Antroji žaidimo dalis išties vykusi ir verta garsiojo super herojaus, Spiderman, vardo.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 89

Samurai Warriors



KAI UŽ MUS KALBA GINKLAI...

■ **Kūrėjas:** Electronic Arts I **Leidėjas:** Omega Force I **Data:** 2004-06-26 I **Žanras:** Action

Rūškanas ir šaltas stoviu priešais savo sajungininkų stovyklą. Ta karinga dvasia, palaikiusi mus, dingo kartu su mūsų vadu, kuris man buvo kaip brolis. Bet man nesvarbu. Man neberūpi, kas stos prieš mane, o kas palaikys mano kardo pusę. Tolumoje išvydęs didžiausią būrį karių, pajuntu kelis, sunkius lietaus lašus, netrukus atvesiančius didį lietų. Dangus nusisuko nuo manęs, o lemtis pateikė savo sąlygas. Tai, kas čia šiandien įvyks, pakeis mūsų istorijos tėkmę...

Dante

Turbūt visi žinome, kad KOEI yra pagarsėjusi savo Dynasty Warriors serija, ir karts nuo karto pateikia mums naują samurajų dvasios kupiną žaidimą. Šiuo atveju mes nukeliami į senovės Kinijos ir feodalinės Japonijos laikus. Jei norėtume čia atsekti kokią nors istorinę prasmę, tai neverta nė bandyti, nes visos kovos yra išgalvotos. Bet vis dėl to, kaudamasis tarp dviejų stovyklų, išvydau kelis netikėtus svečius. Pirmasis – Lordas Nabunaga, negailestingai kovojęs

Onimusha žaidimuose, antrasis — Hanzo Hattori (turbūt atsimenate, kas Umai Thurman filme „Nužudyti Bilą"nukalė kardą?;)). Pastarasis dėl neaiškių priežasčių pasislėpęs po mįslingu nindzės kostiumu, padarančiu jį nematomu, prisiartinus pavojui. Iš pradžių net nustebau, kad leidžiama pasirinkti vos penkis personažus: Yukimura Sanada (Warrior in red), Hanzo Hattori(Iga ninja), Oichi(Tomboy Princess), Kenshin Uesugi(Adept general) ir galiausiai Mitsuhide Akechi(Mino nobleman). Bet tik vėliau paaiškėjo, kad tai tik apšilimas, mat perėjus bet kurio herojaus istoriją, prisideda dar po vieną personažą. Taip iš viso gauname 16 karių, turinčių savo praeitį, savo istoriją, savo išgyvenimus. Žaidžiant, ilgainiui tampa aišku, kad šis žaidimas savo gniaužtuose mus įkalino ilgam...

Jau turbūt pripratome, kad vos pradėjus žaidimą, pateikiamas kuo įmantresnis ir įspūdingesnis filmukas, pagyvinantis pirmąjį įspūdį. Ne išimtis ir Samurai Warriors. Tačiau po nemažos intrigos, esame supažindinami su skurdoku meniu: Fight, Options, Vault. Skamba absurdiškai, bet laimei, nemenkas turinys, rastas kiekvienoje iš šių skilčių, pateisina visus lūkesčius. Fight skiltyje rasite standartinį Story Mode, leisiantį jums pereiti kiekvieno kario istoriją. Taip pat noriu pažymėti, kad kiekviename mūšyje, praradus savo generolą ar išsaugojus jo gyvybę, keisis ir tolimesnis herojaus kelias. Toliau seka VS (versus) režimas, kurio pristatinėti turbūt nė nereikia. Taip pat į komplektą įeina ir Challenge bei Survival režimai. Visa tai jau kažkur matyta, bet čia atradau ir vieną naujovę – New Officer. Šiame režime galėsite susikurti savo karį, treniruoti jį ir kilti sugebėjimų bei patirties laiptais, kol tapsite viso samurajų būrio generolu.

Dar norėčiau keliais žodžiais paminėti VAULT'ą. Po sunkių kovų galėsite grįžti čia ir dar kartą pasimėgauti milžinišku filmų archyvu, panagrinėti misijas, peržiūrėti savo surinktus daiktus, pagaląsti laimėtus ginklus ir pasigirti išmoktais įgūdžiais. Be to, filmų skyrelyje rasime ir keturių įspūdingų KOEI žaidimų pristatymus. Kad žaidėjai nenuobodžiautų, kūrėjai kiekvienam herojui įteikė ginklus. Juos gausite palaipsniui kopdami žiaurių karų pakopomis. Juos, kartu su rastais daiktais ir patirties taškais, gausite pabaigus misiją. Taip pat bus parodomas pagreitintas misijos pakartojimas, tik šį kartą viskas vyks žemėlapyje, bus įvertinamas jūsų pačių bei jūsų asmens sargybinių įnašas į kovą. Po įtemptos kovos gausite misijos perėjimo įvertinimą. O atšventus saldžią pergalę, bus padidinamas žemėlapis, parodantis kur jūsų kariai traukia ir koks mūšis laukia. Galiu jus nuraminti, pranešdamas, kad ir prieš misiją galėsite atidžiai išnagrinėti vietovės žemėlapį, apsvarstyti savo veiksmus ir galimybes.

SAMURAJŲ KARIŲ DINASTIJA

Žymioji Dynasty Warriors serija, įkvėpusi ir šį, Samurai Warriors žaidimą, prasidėjo 1997-aisiais PlayStation konsolėje. Žaidimo istorija ir veikėjai buvo paimti iš istorinės novelės Romance of the Three Kingdoms. Antroji Dynasty Warriors serija 2000-aisiais pasirodė jau PlayStation2 konsolėje. Žaidimo veiksmas vyko trečiojo amžiaus Kinijoje, jame buvo daugybė veikėjų – devyni pagrindiniai ir dar 19 atrakinamų. Dar po metų išėjo Dynasty Warriors 3, be dešimties pagrindinių čia iš viso buvo galima atsirakinti net 40 veikėjų. 2003-aisiais pasirodė net du serijos žaidimai: Dynasty Warriors 3: Extreme Legends bei ketvirtoji Dynasty Warriors serija. Extreme Legends trečiosios dalies veikėjams davė naujas istorijas ir siužetus, na, o ketvirtoji dalis į mūšius įvedė ir apgulties ginklus, tokius kaip katapultos ir taranai. Taip pat sukurti du nauji režimai – Kampanija ir Karalystė. Praėjusiais metais pasirodė ir ketvirtosios dalies išplėtimas Extreme Legends, pridėjęs vienuoliktą ginklo lygį, tris režimus: Xtreme, Legend ir Challenge bei kitų naujovių. Na, o šiemet, rugsėjo pabaigoje sulauksime dar vieno žaidimo pagal ketvirtąją serijos dalį – Dynasty Warriors 4: Empires.

Matydami kaip karštai pliekiasi dvi, viena kitos neapkenčiančios pusės, nardydami tarp visą ekraną užėmusių priešų, turėsite ir pagalbininkų. Tai bus jūsų noru pasirinkti sargybiniai ir arklys, ant kurio kada tik panorėję galėsite atsisėsti ir žymiai greičiau nukakti į priešų stovyklą, taip pat nepaprastai smagu raitam „bakstelti" aršiam priešui per pasturgalį ir taip padėti savo pusei iškovoti pergalę. Sargybinių skaičių, jų išvaizdą ir visa kita galite nusistatyti patys.

Geriausias būdas pereiti misiją — nugalėti pagrindinį priešų vadą. Tada, kad ir kokios gausios niekšų pajėgos būtų, kad ir kokia didelė persvara jie pirmautų, pašalinus pagrindinį vadovavimo šaltinį, visa grandis pamažu suirs, taip leisdama mums smogti lemiamą smūgį. Nepaprastas malonumas — didžiausioje priešų minioje sutikti taip pat raitą, savęs vertą priešininką. Kiekviena pusė turės nemažai generolų, jūs būsite vienas iš jų ir galėsite patirti tikrą kovą, kai apsuptas šimto priešų karių, palaipsniui kausitės su žaižaruojantį žvilgsnį laidančiu generolu.

Žaidžiant Samurai Warriors, ilgainiui susidaro toks jausmas, kad nesvarbu, kokiai stovyklai tu priklausai, už ką kauniesi, tačiau žinodamas, kad apie tave kažkas galvoja, tiki tavim, jaudinasi, tu tarsi pajunti, jog kažkas tave saugo. Nauja, vidinė jėga, vos su dvejais sargybiniais, tyliai pėdinančiais šalia, virsta masiško naikinimo ginklu. Dešimtys karių, ginkluotų mirtimi dvelkiančiais ašmenimis, susilieja į vieną vienintelį tikslą, troškimą. Kai tarp PlayStation ir tikrovės nutrūksta ryšis, o tu savo dvasia pajunti pergalės ir laisvės troškimą, supranti, kad Samurai Warriors mus nukėlė į tolimą praeitį, kur kovos buvo garbingos, o priešai nuožmūs, bet kilnūs. Nepaprastas meistriškumo išbandymas, dar iki šiol gerai išlikęs mano atmintyje.

Iš pat pradžių žaidimas gali jus atbaidyti savo sudėtingumu ir painumu, tačiau žaisdami jį kelias dienas, jūs nė nepastebėsite, kaip viena misija keičia kitą, o dešiniajame kampe esantis nugalabytų priešų skaitliukas, nejučia ims šokinėti šimto ribose. Tiesą pasakius, žaidime jaučiasi Dynasty Warriors „skonis", bet vis dėlto, čia yra ir kažkiek RPG elementų. Smūgiai čia bus tipiški, tačiau paspaudus nuliuką, galima bus

užkrauti po gyvybėmis esantį indikatorių, kuris leis jums atlikti „special" ataką. Jei jūsų gyvybės ims mirksėti, indikatorius krausis savaime, tik šį kartą ataka bus kur kas stipresnė. Taip pat galite įvairiai kombinuoti kitus mygtukus, bet po kiek laiko priprasite, ir viskas eisis savaime.

Prieš pradedant žaidimą, turiu perspėti, kad jo metu tiesiog skęsite priešų minioje. Čia jų bus ne vienas ir ne du, kaip galbūt pasitaiko kai kuriuose žaidimuose, o ištisos dešimtys. Ekrane matysite apie šimtą ginkluotų samurajų, nindzių ir paprastų karių, kurių priešakyje — jų generolas. Viskas vyksta taip greitai, kad kartais net nespėsite pamatyti priešo veido! Girdėsite tik užgožtas karingų riksmų aimanas ir paskutiniuosius atodūsius.

Muzika žaidžiant susilieja į vieną visumą. Laikui bėgant ją net pamirštam, o pasibaigus misijai, tarsi pabundame iš karingo sapno, pažadinti pergalingos ir senovinės muzikos. Kalbant apie grafiką, reikia pasakyti, jog čia taip pat buvo laikytasi standarto. Vaizdai nėra blogi, bet naujienomis irgi nedvelkia. Būna akimirkų, kai net nežinome, kur kaunamės. Su aplinka susipažįstame vos pažiūrėję video intarpą. Tiesą sakant, kūrėjai ir nesistengė padaryti įspūdingų aplinkų — viskas labai panašu ir monotoniška. Jei lygyje yra kalnų, tai vien juos ir matysime, kartais prabėgdami kokį lentgalį ar didelius vartus. Tiek priešų, tiek jūsų stovyklos taip pat nespindės gyvumu. Dažnai viskas kartosis. Bet vis dėlto, retsykiais galima išvysti kokį nuošalų upelį, kurį sudrumsčia minios priešų, visą gamtą nuteikdamos prieš save, ar vienišą mėnulį, tykiai klaidžiojantį po tamsų dangų. Nors ir yra šiokių tokių aplinkos pagražinimų, pagrindinis žaidimo akcentas — kova ir jos perteikimas. Geriau įsižiūrėjus, galima išvysti ir meilės istoriją, susipynusią tarp dviejų, priešingų pusių žmonių, bet visa tai išblėsta, kai kelių priešų mostų dėka prarandame pusę turimų gyvybių...

Baigdamas atsiminimus apie senovės kinų ir japonų karus, noriu pabrėžti, kad tai puiki proga išbandyti savo jėgas garbingose dviejų pusių kovose, kur jums teks nukauti ištisas rujas, kurioms įbauginti, patikėkite, vien tik šalto žvilgsnio nepakaks...

SIUŽETAS 74
Kartais pamirštamas toks paprastas žodis kaip logika...

GRAFIKA 76
Išlaikyta norma, bet naujovėmis nedvelkia.

MUZIKA 84
Meistriškai įsilieja į žaidimo sūkurį.

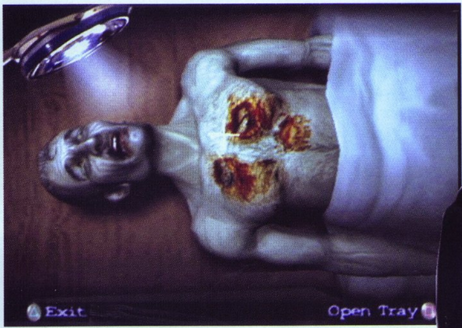
GARSAS 87
Žvangantys kardai, aidintys šūviai — tikrai įspūdinga.

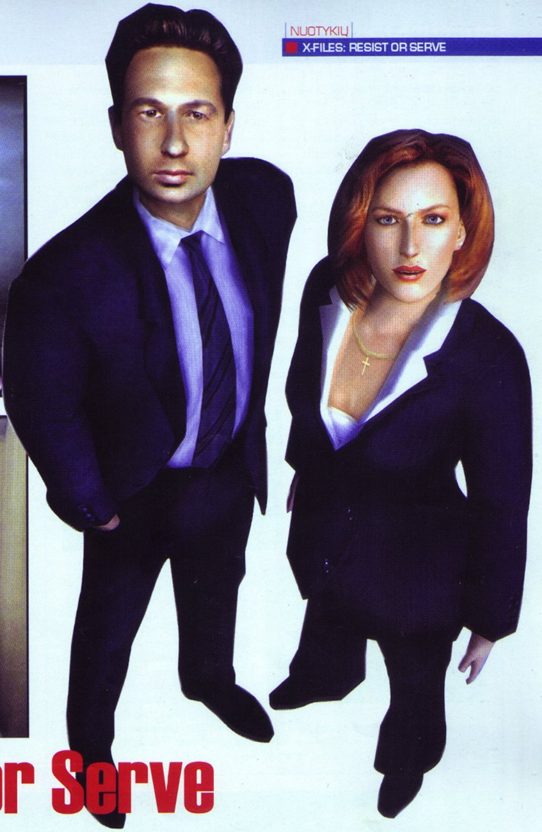
VALDYMAS 92
Kai tarp konsolės ir realybės nutrūksta ryšys...

IŠVADA
Tikrai ilgas. Tikrai įdomus. Tikrai neįtikėtinas. Viskas, ko reikia, kad pajaustume feodalinės Japonijos dvasią ir kovos įkarštį!

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / **NORMALUS** / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 84





X-Files: Resist or Serve

MATYTAS SERIALAS, MATYTAS ŽAIDIMAS

Kūrėjas: Black Ops | **Leidėjas:** Vivendi | **Data:** 2004-06-21 | **Žanras:** nuotykių

Dar vienas siaubo–išlikimo žanro pavyzdys. Bent jau taip nusprendžiate, išvydę pavadinimą. Esate visiškai teisūs. Teoriškai licenziją galima panaudoti netgi labai sėkmingai, tačiau kyla nerimas, jog paslaptingumą išblaškys pernelyg didelis veiksmo atspalvis. Ir čia daug tiesos. Tačiau, matyt, net nesitikėjote, jog pradėję žaidimą, suprasite, kad visa tai jau esate kažkada matę...

Žygis

Žaidimas prasideda lyg eilinė serialo serija. Girdėsite nuo senų laikų žinomą melodiją ir regėsite prieš kiekvieną seriją rodomą įvadą. Istorija iš pat pradžių nežada nieko ypatingo — dvi paauglės mažame miestelyje užsiima satanizmu, ir jų veikla susidomėjęs Malderis įtaria, jog tai galėtų būti X Failas. Kaip paaiškėja vėliau, situacija žymiai rimtesnė, įtraukianti tiek slaptųjų tarnybų valdžią, tiek ateivius, tiek Malderio seserį. Iš tikrųjų, siužetas, iš pat pradžių pasirodęs blankus ir ne reikšmingesnis nei eilinės X Failų serijos, vėliau įtraukia ir sudaro nuostabią istoriją, kurioje vaidmenis gauna visi pagrindiniai serialo veikėjai. Ne

be reikalo scenarijų parašė Tom Schnauz — paskutinių dviejų sezonų serijų autorius.

Pačioje žaidimo pradžioje pasiruoškite būti giliai sukrėsti — atvykę į mažą miestelį, susidursite ne su kuo kitu, o su zombiais! Trečio asmens perspektyva, daugiau – mažiau fiksuotos kamerų padėtys, zombiai klaustrofobiškame miestelyje, dviejų veikėjų paralelinės istorijos, blizgantys daiktai, kuriuos turite surinkti... Jei turite bent minimalų žaidėjo stažą, turėtumėte vienbalsiai su visais kitais sušukti: „Resident Evil 2!!". Sveikinu, nors iš tiesų nereikia pernelyg didelio išradingumo, kad tai suprastumėte. Be jokios gėdos ar sąžinės graužaties kūrėjai pasinaudojo RE serijos atrasta auksine formule. Bet juk žaidėjai šiame amžiuje ištroškę naujovių! Tuo tarpu kūrėjai „šeria" mus

X-FAILAI APLINK MUS

Nežinančių, kas yra tie „X-Failai" ir nemačiusių paslaptingų Malderio ir Skali darbų sunkiai rastum. Šis TV serialas yra vienas populiariausių pasaulyje, pelnęs ne vieną apdovanojimą. JAV kurtas ir demonstruotas nuo 1993-ųjų iki 2002-ųjų, Lietuvoje serialas pradėtas transliuoti 1997-aisiais metais ir rodomas iki šiol.

1998-aisiais buvo pasirodęs ir Lietuvos kino teatruose rodytas pilnametražinis The X Files filmas. Yra anonsuotas ir antrasis pilnametražinis X Files filmas, kuris turėtų pasirodyti 2006-aisiais metais. Tiesa, kol kas jokių detalių apie jį nežinoma.

Žaidimų pasaulyje Resist or Serve yra jau antrasis X Files pasirodymas. Na, galbūt tai pirmas „tikras"

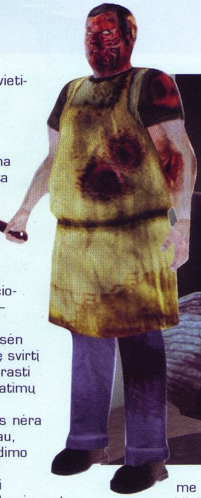
žaidimas, nes The X Files, išėjęs 1999-aisiais PSone konsolei, buvo traktuojamas kaip interaktyvus filmas, kuriame pirmojo asmens vaizdu žaidėjai turėjo „keliauti" per eilę interaktyviai sujungtų video įrašų ir ieškoti dingusių Malderio ir Skali. Tai buvo didžiulių apimčių žaidimas, išleistas net 4 diskais, o jame panaudota kokybiškiausia video technologija. Tiesa, žaidėjų bendruomenės šie X Failai buvo sutikti nešiltai – žaidimo įvertinimai retai kada perlipa per 60 %. Interaktyvaus X Failų filmo idėja nors ir skamba gražiai, nesuteikė tokio žaidimo malonumo, kaip pilnavertis žaidimas.

daviniu, nuo kurio būdavome sotūs prieš septynis metus... Galų gale, zombiai ir X Failai, rodosi, — nesuderinamas dalykas. Na, jei vienas – kitas gyvas numirėlis būtų „įsuktas" istorijon, niekas skandalo ir nekeltų, bet kai visas miestelis pilnas tokių, imame abejoti, ar žaidžiame vis dar tuos pačius X Failus. Nuostabu, kad vėliau atrandame ir kitokių priešų, tačiau eilinis žaidėjas gali nusispjauti ir mesti begėdiškai nukopijuotą žaidimą šalin, neišvydęs geriausių jo vietų.

Serialo fanams šis kūrinys bus lyg dievų dovana, kadangi LABAI daug dėmesio buvo skirta visam X Failų pasauliui ir net smulkiausioms jo detalėms. Gerbėjai pamatys dvigubai daugiau nei paprastas žaidėjas — pradedant gatvėmis, pavadintomis serijų pavadinimais, plakatais su ištraukomis iš filmo, skaičių simbolika, baigiant autentiškomis aplinkomis („a la" Malderio darbo kabinetas su mažiausiomis smulkmenomis) bei gausybe veikėjų iš filmo, dalį kurių sutiksite tik kaip antraplanius ir nedarančius įtakos siužetui.

Autentiškumo iš tikro netrūksta — tiek Malderis, tiek Skali vizualiai labai panašūs į aktorius, sukūrusius šiuos personažus — Deividą Duchovny ir Džilianą Anderson. Panašūs į jų nuotraukas. Bet veidams, tiesą sakant, labai trūksta gyvumo, emocionalumo. Kad ir tos pačios akys — sustingusios ir negyvos. Burnos judesiai su žodžiais daugiau mažiau sutampa, bet iš tikrųjų džiūgauti galite dėl to, kad įgarsino veikėjus juos seriale vaidinę aktoriai.

Grafika pusėtina. Didelę dalį įspūdžio gadina vietomis blogai parinkti matymo kampai ir trukčiojanti kamera. Ji dažniausiai būna pastatyta tam tikram patalpos kampe ir prirakinta prie veikėjo centro, seka jį sukiodamasi arba slinkdama. Skamba lyg ir neblogai, tačiau slenka pastaroji pagal žingsnius — trukčiojanti ir pati nesuprantanti, ko iš jos kūrėjai norėjo. Vienas grafikos perliukas — žibintuvėlis, kurį galima išsitraukti kartu su ginklu. Tai prideda grožio, tačiau per mažai būta darbo su šešėliais, kad tai priblokštų. O visas žaidimas gerokai per tamsus. Galbūt taip kūrėjai norėjo paskatinti naudoti žibintuvėlį, tačiau kai pasigen-



dam normalaus apšvietimo netgi patalpose, kuriose įjungti visi šviestuvai...

Valdymas gana patogus, tačiau erzina nepakankamai išdirbta judėjimo mechanika besikeičiant kamerų padėtims. Kai kuriose vietose tiesiog vaikščiosite suglumę pirmyn–atgal vien dėl to, jog nežinosite, kurion pusėn reikia lenkti analoginę svirtį tam tikru metu. Priprasti galima, bet nesusipratimų neišvengsite.

Ginklų asortimentas nėra pernelyg didelis, tačiau, kadangi bandoma žaidimo pagrindu ar bent jau svarbia dalimi išlaikyti tyrinėjimą ir X Failų dvasią, net ir šautuvas Malderio rankose atrodo kaip pernelyg didelė prabanga. Įdomi idėja patiems iš dalių surinkti ir savomis rankomis pasigaminti Molotovo kokteilius buvo pasiųsta tiesiai pragaran, kadangi juos išmetę, dažniausiai sau pasidarysite daugiau žalos nei priešams.

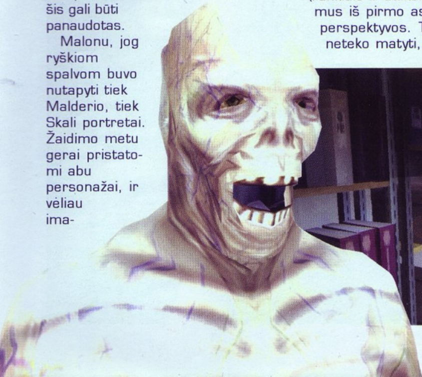
Žaidimo metu labiausiai erzina nežinojimas, ką daryti. Nors reikalingi daiktai dažniausiai sublizga šviesoje, o prie jų priėjus arčiau, užsižiebia X Failų ženkliukas, ne vienąkart užstrigsite, nes nežinosite, ką toliau reikės daryti. Galbūt po lygius reikėjo išmėtyti daugiau įkalčių arba, suradus tam tikrą daiktą, veikėjas galėtų pats imti samprotauti, kam šis gali būti panaudotas.

Malonu, jog ryškiom spalvom buvo nutapyti tiek Malderio, tiek Skali portretai. Žaidimo metu gerai pristatomi abu personažai, ir vėliau ima-me suprasti jų vidinius pasaulius bei charakterio savybes. Malderis labiau linkęs prie veiksmo (o ko daugiau tikėtis? :)), užrašus (taip, žaidimo metu bus visuomet papildomas užrašų sąsiuvinis su detalėmis ir smulkmenomis, kurias šiaip galėtumėte pamiršti) pildo trumpai ir aiškiai, jo efektyvumą šiek tiek muša keistas ryšys su kažkuo „iš anapus". Skali tuo tarpu yra žymiai kruopštesnė, daugiau tyrinėja aplinką, nei pliekia ginklais, visada apgalvoja kitą savo žingsnį, užrašus pildo išsamiai ir prirašo keliskart daugiau nei Malderis. Dar viena įdomi naujovė — operacijos, kurias darysite, valdydami Skali.

Naudositės visais būtinais įrankiais ir atliksite skrodimus iš pirmo asmens perspektyvos. To dar neteko matyti, ir galime iš tiesų pasidžiaugti kūrėjų suteikta proga, juolab, kad tai įgyvendinta puikiai.

Abiejų veikėjų istorijos susijusios netradiciškai: dalį žaidimo pažaidę su Malderiu, žaidimą tęsite su Skali, tuomet vėl grįšite prie Malderio istorijos, vėl prie Skali ir t.t. Toks abiejų siužeto linijų sumaišymas bei jų persipynimas išsklaido galėjusią būti monotoniją.

Žaidimas nebaisus, nebent kiek šiurpokas, tačiau ne daugiau. Muzika puiki, bet ne visada užgroja, kada reikėtų, tad tai sugadina dalį atmosferos. Licenzija „išgręžta" iki paskutinio lašo, tačiau žaidimui dar daug ko trūksta. Visų pirma — originalumo! Netgi žemėlapis — ir tas nukopijuotas nuo Silent Hill. Kūrėjų bandymas aiškus — sudėti viską, ką tik teko matyti geriausia į vieną žaidimą, į šią mišrainę įmaišyti viską, ką tik įmanoma išspausti iš vieno populiariausių serialų licenzijos, ir įberti mažą žiupsnelį naujovių, kad šios neturėtų didelės reikšmės ir nelemtų žaidimo sėkmės. Hmm... Gal skamba ir neblogai, bet „visa, kas geriausia" buvo tiesiai šviesiai nukopijuota bei neprilygo originalams, o naujovėms šiais laikais dėmesio daugiausiai reikia skirti. Planas nenusisekęs, o žaidimas... na, tarkim, neblogas...



SIUŽETAS 84
Be reikalo įpinta jau įgrisusi istorija apie zombius.

GARSAS 85
Profesionalūs aktoriai gerai atliko savo darbą.

MUZIKA 74
Klasikinė muzika dera prie veiksmo savo skambesiu, bet groja pernelyg retai.

GRAFIKA 72
Kamera „suėdė" kelis taškus, bet ir be to vizualiai žaidimas neblizga.

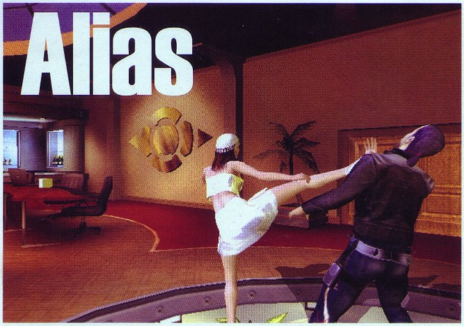
VALDYMAS 78
Pasenusi schema, galėtų būti patogesnė.

IŠVADA
Kiek diskutuotumėm apie išradingumą, naujoves ar teisingą licenzijos išnaudojimą, šį kūrinį drasiai galime vadinti RE2 klonu. Kad ir kaip būtų - tai tikras saldainiukas X Failų fanatikams...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 77

Alias



AGENTAS MINI SIJONU

■ Kūrėjas: Acclaim I Leidėjas: Acclaim I Data: 2004-04-08 I Žanras: veiksmo

Neturiu daug laiko. Tikiuosi, durų užtvara dar laikys. Visame pastate sukeltas aliarmas, manęs ieško visi sargybiniai, kuriuos nuraminti gali tik mano mirtis. Ką gi, kol mano plaučius dar tebevėdina gaivus vakaro oras, pabandysiu jums papasakoti įtemtą ir slaptą istoriją apie agentę Sydnei Braistou. Nepaprastas grožis, pakerintis visus sargybinius ir jos priešus, neišpasakytas apsukrumas, padedantis jai išlikti gyvai pačiose ekstremaliausiose situacijose ir negirdėtas meistriškumas. Kaip manote, ar to pakanka, norint įveikti vieną didžiausią teroristų organizaciją pasaulyje, kurios „pamatai" persunkti naujausiais lazeriais ir kameromis, o sargybiniai — uoliai treniruoti S.W.A.T. kariai ?

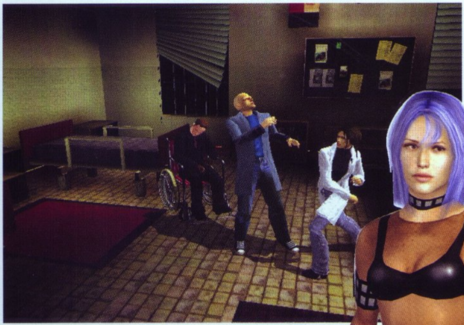
Dante

O viskas prasidėjo nuo eilinės Sydney (draugų vadinamos tiesiog Syd) užduoties Monte Carlo kazino. Ten aš pirmą kartą pamačiau žaviąją agentę, persirengusią padavėjos kostiumu. Turiu pripažinti, kad šis ir visi kiti kostiumai, kuriuos ji dėvėjo visų savo užduočių metu, jai be galo tiko, ji atrodė kerinčiai ir nuostabiai. Agentė Syd taip pat nepaprastai žavi savo grožiu ir kitais moteriškais privalumais, gerai išryškėjančiais žaidimo metu. Deja, visų šitų komplimentų agentei pasakyti nespėjau. Sekiau ją per visas dešimt jos vykdomų misijų, tačiau jai prilygti praktiškai neįmanoma.

Drauge su Syd buvau įpainiotas į paslaptingą istoriją. Intrigom ir aistrom nusėtas siužetas ir įtemptos minutės, kuriomis žingsnis po žingsnio buvau priverstas judėti tarp raudonų tarytum kraujas lazerių, o vienas mano prisilietimas prie jų būtų nulėmęs viską. Pagrindinė Syd priešė žaidime yra Ana (pavojingos teroristų grupuotės lyderė). Po vieną išgaudžiusi Anos bendrus, Syd sužino siaubinga dalyką: Ana ketina visą Ameriką paversti antru Sibiru! O ar pavyks jos troškimus paversti tikrove, ir ar pavyks Syd išsigelbėti iš mirties gniaužtų bei sutramdyti Aną laiku, teks išsiaiškinti patiems, nes mano laikas neišvengiamai senka...

Tačiau galiu jus pradžiuginti — jūs būsite ne vienintelis Syd bendrininkas. Jai talkina penki asmenys. Iš jų išskirti norėčiau garbaus amžiaus sulaukusį Sydney tėvą ir kuoktelėjusį išradėją Maršalą. Po kiekvienos misijos vyks visų šešių žmonių (įskaitant Syd) pasitarimas. Per jį Maršalas pristatys jums naujus išradimus, o Syd tėvas, pasitaręs su kolegomis, pateiks naują užduotį.

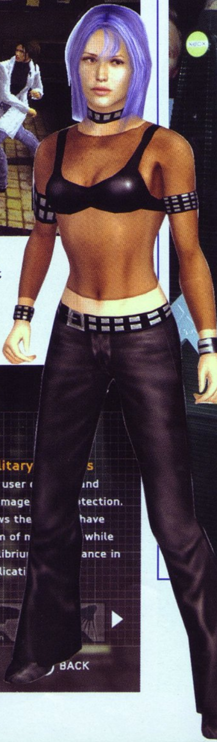
Susidūrus su nesuprantama užduotimi, užteks susisiekti su Maršalu, ir jis(nors ir siaubingai mikčios ir kartais „ne į temą“ mestels keletą frazių,– prie šito teks priprasti) pasistengs jums padėti, patarti, kurį jo išradimą vienoje ar kitoje situacijoje galite pasitelkti. Žaidime galėsite naudoti spynų „laužytoją“, minimalaus dydžio fotoaparatą, nešiojamą modemą, leisiantį jums prisijungti prie bet kurios kompiuterinės sistemos, ir kitus, slaptiesiems agentams būdingus „daikčiukus“. Jų bus tikrai nemažai, tačiau patikėkite, įvairaus masto kliūčių ir spąstų čia taip pat užteks. Sėlindami pro eilinę lazerių užtvarą, turėsime būti ypatingai



budrūs, nes iš karto už jos mūsų jau gali laukti kulkosvaidis, galintis pradėti atakuoti bet kurią akimirką. Bet tai — tik apšilimas, palyginus su tuo, kas jūsų laukia klastingose misijose...

O dabar apie jūsų ginkluotę. Į misiją eisite visiškai beginkliai. Laimei, žaidime ginklais virsta paprasti daiktai, tokie kaip virtuvinė keptuvė arba šluota. Kad nebūtų liūdna, kūrėjai dar parūpino vieną automatą, kurį galėsime atimti iš savo priešų. Vos pasibaigus varganiems šoviniams, Syd ginklo nė neketina užsitaisyti, tiesiog jį išmeta, graudžiai žiūrėdama kaip po kurio laiko jis išnyksta...

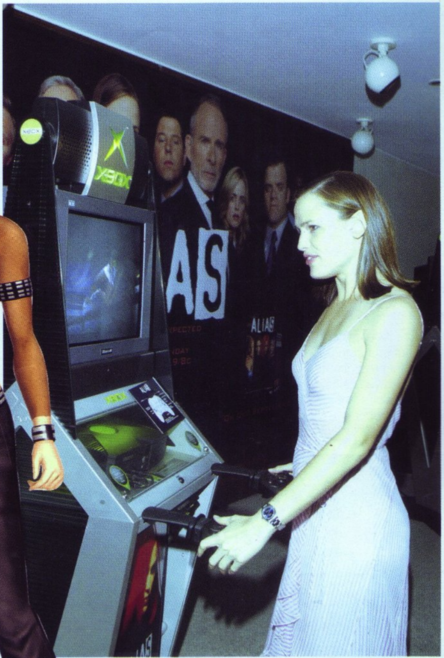
Nepaisant to, Acclaim uoliai padirbėjo prie agentės kovos. Ji turės daug skirtingų smūgių, o tarp jų ir specialias atakas. Tyliai prisėlinus prie priešo, tereikia paspausti kvadratą,– taip ji nusuks priešui sprandą arba sulaužys stuburą. Taip pat galima pasinaudoti aplinka, pvz. kovojant netoli stalo, galima pačiupti priešui už galvos ir galingai suduoti ja į stalo atbrailą, arba gerokai pastūmus priešininką, tiesiog užjausti ji matant, kaip jis trumpam atsijungia, „pasibučiavęs“ su siena. Be viso šito Sydney apdovanota nemenkais akrobatiniais sugebėjimais, gerokai pasunkinančiais S.W.A.T. karių



SLAPTOJI AGENTĖ

Žaidimas Alias yra sukurtas pagal to paties pavadinimo TV serialą. Šis serialas rodomas ir Lietuvoje TV3 kanalu, pavadinimu „Slaptoji agentė“. Serialo apie žaviąją agentę Sidnę Bristou (aktorė Dženifer Garner) režisierius yra Džefris Abramsas, garsios dramos "Felisitė" kūrėjas.

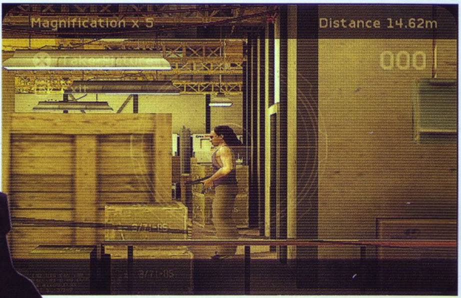
Serialo siužetas sukasi apie iš prigimties kuklią ir nedrąsią merginą Sidnę, pradėjusi dirbti šnipų organizacijoje SD6, iškart suprato gavusi šansą prisidėti prie didingų dalykų ir, galbūt, netgi pakeisti pasaulį. Tačiau visi SD6 darbuotojai privalo visiškai atsiduoti darbui. Kiek padirbusi, Sidnė pradeda abejoti, ar jos viršininkai iš tiesų yra vedami tik kilnių tikslų. Ji tampa dviguba agente ir pradeda dirbti CŽV. Netrukus Sidnė sužino, kad jos tėvas taip pat yra dvigubas agentas, toks pat kaip ir ji. Negana to, slaptoji agentė gauna informacijos, kad jos motina – gyva ir vadovauja ją nuolat persekiojančiai organizacijai. Už vaidmenį šiame seriale aktorė Dženifer Garner (taip pat vaidinusi filmuose „Rožių kalva“, „Perl Harboras“) pelnė „Auksinio gaublio“ apdovanojimą.



gyvenimą, mat ji gali mikliai perlipti per priešą ir, atsidūrusi jam už nugaros, kiek patrumpinti jo gyvavimo laiką... Žaidžiant kūrėjai mums leidžia pasirinkti ar įbėgti į kambarį ir visus „ištaškyti", ar viską atlikti tyliai ir slaptai (visai kaip žaidime Hitman).

Žaidimo lygiai (arba nuostabios pasaulio vietovės), kuriuose man teko pabuvoti sekant Syd, tikrai paliko ne prastą įspūdį. Jums bus leista apsilankyti nuo prašmatnaus muziejaus Saudo Arabijoje ir slaptos bazės Hong Konge iki naktinio klubo Rio de Janeire ar šalto bunkerio Rusijoje. Kai už lango taip stipriai lyja lietus, pučia vėjas ir nėra ką veikti, jus tikrai pradžiugins Alias. Nes prabangūs pokyliai, prašmatnūs kostiumai ir intriguojančio veiksmo scenos labai gerai dera prie aukštai danguje klaidžiojančio mėnulio ar už lango stūgaujančio vėjo. Vis dar negaliu pamiršti, kaip sekiau Syd, nepaisydamas smulkučio, vėjo žarstomo smėlio, draskančio man akis, Saudo Arabijoj, ar kaip bėgau nuo sargybos Rio De Janeiro namų stogais, jausdamas kaip po kojomis slysta ir dūžta čerpės...

Žaidimo grafika tikrai nėra geriausia, gal net kiek per prasta tokiai konsolei kaip PS2. Pati Sydney padaryta labai gerai ir visi jos priešai taip pat, tačiau agentės grožis gali tik sužavėti žaidėją, bet neišgelbės visos grafinės žaidimo padėties. Muzika žaidime taip pat nepadarė ypatingo įspūdžio, tiesiog vietomis labai gerai parinkta ir atlikta. Kartais sėlinant, norisi tiesiog pribėgti, visus iššaudyti ir greičiau išjungti žaidimą, o kartais žaidimas pateikia tokių staigmenų, dėl kurių jį norisi įsijungti vis dažniau.



Misijų metu jums teks vykdyti įvairias užduotis. Jų dėka turėsite nuolat bėgioti ten ir atgal, po visą pastatą ieškant bombos ar svarbaus rakto, galinčio jus pravesti į tolimesnį kambarį. Netyčia užkliudę bet kokį daiktą, jį apversite arba gerokai pastumsite norima kryptimi. Bet ilgainiui viskas pradeda kartotis ir atsibosti. Nei kovos, nei lygiai, nei įmantriausi agentų pasaulio prietaisai, skirti šnipinėjimui, nei Sydney išvaizda negelbsti nuo siaubingo ir nemalonaus žodžio — NUOBODU. O galiausiai, perėjus visą žaidimą, taip viskas ir paliekama. Jokių bonusų, jokių apdovanojimų ar papildomų filmukų. Tiesa, Acclaim žaidimą gerokai „prisotino" aukštos kokybės video intarpais.

Alias – eilinis veiksmo žaidimas, vienijantis slaptumo, veiksmo ir muštynių elementus, kiek pagražintas nuolatiniais pastatų sprogimais ir „apvilktas" gana prastokos grafikos „rūbu". Tiesą pasakius, teko matyti ir geresnių stealth žaidimų, bet jei visi pereiti, o už lango taip ilgesingai lyja, galite skirti dėmesį Alias žaidimui, garantuojančiam nemažą veiksmo ir ne ką mažesnę nuobodulio dozę. O dabar turiu jūsų atsiprašyti, nes užtvara jau nebelaiko, o aš eisiu pasitikti to, kas neišvengiama...

Šis aprašymas susinaikins po 5 sekundžių...

SIUŽETAS 80
Kažkur matytas, kažkur girdėtas...

GARSAS 79
Aiškūs dialogai gerokai pagyvina žaidimą.

MUZIKA 69
Nieko ypatingo.

GRAFIKA 64
Tikrai per bloga tokiam žaidimui.

VALDYMAS 82
Sunkumų nesukėlė.

IŠVADA
Dar vienas žaidimas, papildysiantis stealth žanro gretas ir užimsiantis padorią vietą nuobodžiausiųjų Top 10...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 71

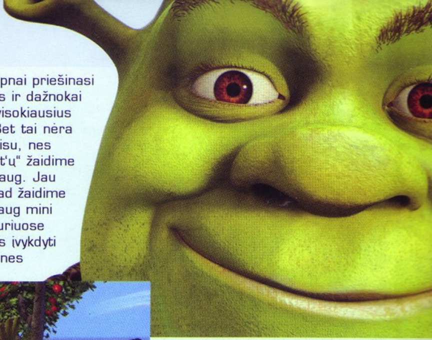
ŽALIASIS ŽMOGĖNAS VĖL DŽIUGINA VAIKUČIUS

■ **Kūrėjas:** Luxoflux Inc. I **Leidėjas:** Activision I**Data:** 2004-06-18 I **Žanras:** veiksmo nuotykiai

Per pastaruosius du metus Games on movies (žaidimų pagal filmus) sektorius išsivystė iki tokio laipsnio, kad kas trečias Hollywood'o „blockbasteris" turi savo video–žaidimų analogą. Dažniausiai kūrėjai nesirūpina žaidimo kokybe, nes viską, ko jiems reikia sėkmingiems pardavimams, jie jau turi — pagrindinio veikėjo veidą ir filmo „leiblą" dėžutėje. Tačiau iš pastarųjų žaidimų, sukurtų pagal filmus, sėkmingais galima pavadinti nebent tik žaidimus pagal Pitero Džeksono kino trilogiją (visa Lord of the Ring serija, kurią išleido EA). Štai ir dabar, kai Hollywood'e eilinis vasaros karštis, iš visur lenda tęsiniai ir tęsinių tęsiniai, todėl nieko nuostabaus, kad vienas mūsų mėgstamiausių veikėjų, geraširdis žaliasis žmogėnas Šrekas, įgijo tęsinį – kaip kino teatrų ekranuose, taip ir Xbox, PS2 ir GameCube konsolėse (yra ir GBA versija, bet tai visai kitas žaidimas). Tikriausiai filmą visi jau matė, taigi belieka tik įvertinti žaidimą. Ką dabar ir darysime.

Alex

Shrek 2 siužetas niekuo nesiskiria nuo antrosios filmo dalies: Šrekas ir jo sužadėtinė Fiona kartu su ištikimu Šreko draugu, Asiliuku, keliauja aplankyti Fionos tėvus, kurie gyvena Tolimoje Tolumoje (Far Far Away). Kelionės metu Šrekui vėl tenka susidurti su priešais — įtakinga motina–karaliene ir jos sūnumi – princu, kurie visai nepatenkinti animacinio filmuko pirmosios dalies baigtimi. Didžiąją žaidimo dalį jums teks valdyti keturis veikėjus. Pagrindiniai yra, be jokios abejonės, jau minėti Šrekas, Asiliukas ir Fiona. O štai ketvirtas veikėjas turi labai daug veidų: žaidimo eigoje į jūsų

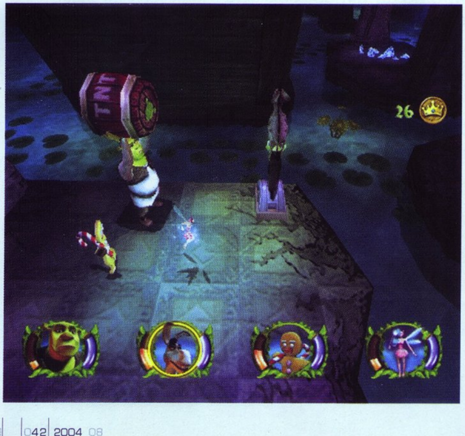


Odisėją įsijungs visokiausi pasakų herojai, tokie kaip trys paršiukai, Batuotas Katinas ir daugelis kitų – ne mažiau mėgstamų.

Shrek 2 „geimplėjus" yra nuostabus. Tuo pačiu metu jis nėra gilus, kažkuo labai ypatingas — jis tiesiog yra linksmas ir pritraukiantis, ir to visiškai užtenka. Žaidimas padalintas į skirtingus „chapter'ius" (skaitykite: misijas), kiekviename iš jų turite pasiekti tam tikrą tikslą: viename jums reikės užtikrinti trijų aklų pelyčių saugią kelionę į raganos namą, kitame palydėti Pelenę, dar kitame — susikauti su Batuotu Katinu. Kartais misijos tikslas nėra labai griežtas, pvz., kelionės iš Fairy Godmother namo į fermą metu jums teks prasibrauti per gaujas priešų ir susidoroti su visokiausiais aplinkos pavojais. Visa tai atrodo pakankamai standartiškai, tačiau smagina faktas, kad kiekvienoje tokioje misijoje valdysite vis kitus veikėjus, kiekvieną su savo ypatingomis savybėmis, reikalingomis galvosūkių sprendimui. Taip Šrekas naudoja savo galią tam, kad stumdytų sunkias dėžes ir valdytų sunkias pavaras durims atidaryti; Fiona turi Matrix stiliaus savybę — greitai prasprukti tarp greitų priešų, vengti aligatorių ir gydyti mūšio metu; Batuotas Katinas yra vienintelis veikėjas, kuris gali vaikščioti virvėmis; pagaliau Meduolinis žmogeliukas (angliškai tariamas ypač sudėtingai: Gingerbread Man :)) gali naudoti atakas iš atstumo tam, kad pasiektų tolumoje esančius taikinius. Viso to dėka „geimplėjus" tampa dinamiškas ir patrauklus, ypač jaunesniems žaidėjams.

Kita įdomi žaidimo savybė — keturių žaidėjų multiplayer režimas. Tai reiškia, kad bet kuriuo metu į žaidimą gali įsijungti trys jūsų draugai — tik reikia įjungti valdymo pultelius į multitap įrenginį. Tokiu būdu gauname batalinį beat'em up su mini žaidimais. Tuo atveju, kai draugų bus per mažai, ar žaisite vienas, likusius veikėjus valdys kompiuteris. Paprastai tie „autsaideriai" kvailai seka iš paskos, silpnai priešinasi monstrams ir dažnokai patenka į visokiausius spąstus. Bet tai nėra taip jau baisu, nes „checkpoint'ų" žaidime yra labai daug. Jau minėjau, kad žaidime aptiksite daug mini žaidimų, kuriuose jums reikės įvykdyti gan specifines užduotis: saugiai lydėti kitus veikėjus per lygius, rinkti fėjas, papuošalus ir t.t. Šios užduotys nėra labai sudėtingos, bet vis tiek kartais trūksta kompiuterio valdomų veikėjų pagalbos (jie tiesiog seka iš paskos visiškai nepadėdami).

Išties, Shrek 2 „geimplėjus" stebėtinai smagus ir gerai „nušlifuotas". Iš tikrųjų yra tik du neigiami dalykai, kuriuos norėčiau paminėti. Pirma — tai aukštas sudėtingumo lygis kai kuriuose galvosūkiuose ir antra — kameros darbas. Kai



kuriuose taškuose kamera yra fiksuota, kai kuriuose galite ją valdyti, tačiau tai neišsprendžia visų kylančių šokinėjimo ir matymo problemų. Žaidimo kūrėjų garbei reikia pasakyti, kad valdymas yra

labai patogus, jautrus, lengvai perprantamas ir kiek palengvina „dvikovą" su kamera.

Ką galima pasakyti apie grafiką? O gi tai, kad Luxoflux gerai padirbėjo ties veikėjų modelių perkėlimu iš filmo į video žaidimą: Šrekas (ir kiti) juda, kalba ir atrodo taip, tarsi ką tik išėjo iš kino teatrų ekranų. Visos aplinkos yra labai detaliai ir kruopščiai nupiešos, į žolės tekstūras „integruotos" nuostabios įvairiaspalvės gėlės, taip pat pamalonina akį kokybiški apšvietimo ir šešėlių efektai. Ir viso to negali sugadinti retos grafinės dėmės, pvz., nesutvarkytos ir prastai atrodančios vandens tekstūros.

Kalbant apie muziką, reikia pažymėti, kad beveik visa ji paimta iš filmo ir pritaikyta

labiausiai tinkančiose žaidimo situacijose (kūrėjų manymu). Garso efektai yra pakankamai kokybiški, aktorių įgarsinimas irgi neblogas, tačiau netikras „Eddis Merfis" beveik nepanašus į originalą, skambėjusį filme. Tą patį galima pasakyti ir apie Maiko Maierso balso parodiją. Deja, Activision nesugebėjo pritraukti filmą įgarsinusius aktorius, nes, tikriausiai, išlaidos tokiu atveju viršytų numatomą žaidimo pardavimų pelną. Arba susidūrėme su bandymu tiesiog sutaupyti.

Apibendrinant, galima teigti, kad Luxoflux su užduotimi susitvarkė gerai. Shrek 2 lenkia pirmąją Shrek žaidimo dalį, yra pritraukiantis, nereikalaujantis ypatingų žaidėjo savybių ir be galo smagus. Nepaisant kai kurių problemų su kamera ir mini „geimų" sudėtingumu, Shrek 2 yra geras nukrypimas nuo rimtesnių ir labiau laiką „valgančių" žaidimų. Vyresnioji žaidėjų karta gal ir neras šiame žaidime nieko ypatingo – jis nėra toks juokingas bei įdomus kaip filmas – tačiau jis vertas jūsų dėmesio, jei esate Šreko fanas arba tiesiog ieškote gero multiplayer nuotykio. Žodžiu, visais atžvilgiais maloni pramoga keliems vakarams, ir nuostabi dovana vaikams.

SIUŽETAS 83
Beveik visur pakartojantis filmą, pakankamai įdomus ir linksmas.

GRAFIKA 84
Multiplikacinė grafika, ir gražūs specialieji efektai šiam žaidimui įkvepia gyvybės.

MUZIKA 82
Iškelta iš filmo, permaišyta ir išdėliota tinkamais momentais.

GARSAS 74
Prie filmo įgarsinimo pripratusiems žaidėjams netikrų aktorių darbas "pjaus ausį".

VALDYMAS 90
Patogus, jautrus ir lengvai perprantamas.

IŠVADA
Linksmas, juokingas ir įdomus nuotykis, ypač tinkantis jaunesnei auditorijai. Apie 12 valandų vienam (ir tikriausiai vieninteliam) praėjimui.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 82

Mashed

NAUJOSIOS KARTOS MAŠINĖLĖS

■ Kūrėjas: Supersonic | Leidėjas: Empire Interactive | Data: 2004-06-18 | Žanras: lenktynės

Jei prie konsolių sėdite nuo senesnių laikų ir spėjote pergyventi bent porą jų kartų, turėjote pastebėti, kad kiekviena žaidimų karta būtinai turi lenktynių žaidimą su mažytėmis mašinytėmis, lakstančiomis trasomis ir laviruojančiomis tarp įvairių kliūčių, o vairavimas apsiriboja paprasčiausiais veiksmais, kuriais valdomi automobiliukai, lekiantys pašėlusiu greičiu. Paprastai tokie žaidimai vyksta žaislinėse, supaprastintose aplinkose. Iš tiesų, šiems žaidimams standartą nustatęs Micro Machines, sėkmingai interpretuojamas iki šiol. Ypač sėkminga buvo antroji Micro Machines dalis, kurios kūrėjai kiek vėliau pagamino tikroviškesnių aplinkų PSone žaidimą Circuit Brakers, na, o dabar tie patys kūrėjai mums pateikia naujosios kartos mikro lenktynes — Mashed.

Ryčka

Būtent toks yra pirmasis Mashed vaizdas: kamera apskrieja trasą ir sustoja virš kelių mažyčių mašinyčių, pasiruošusių startui. Tačiau tik pradėjus važiuoti, paaiškėja šio žaidimo triukas – mašinos žaidime nėra mažos, tiesiog jas rodo iš aukštai. Pabandysiu paaiškinti plačiau. Mashed vaizdą matome iš „prie sraigtasparnio" prikabintos kameros, kuri privalo rodyti visus esamus lenktynių dalyvius. Taigi, kuo jūs ir jūsų priešininkai būsite arčiau vienas kito, tuo kamera „priskries" arčiau, kartais net iki įprasto lenktynių žaidimų vaizdo iš už automobilio „nugaros". Atitolkite nuo priešininkų arba leiskite jiems kiek nulėkti į priekį — ir kamera staigiai skries į viršų, atitraukdama vaizdą iki senojo – mielojo Micro Mashines tipo standarto. Dėl tokio kameros skraidymo susivokti, kas vyksta, ir efektyviai važiuoti pradžioje išties sunku. Tenka nuolat „adaptuoti" matymo lauką ir automobilio gabaritų, fizikos bei, svarbiausia, pačios trasos suvokimą. Viskas labai dinamiška ir nuolat kinta, tačiau ilgainiui galima pripratsti ir kartu su kameros padėtimi sklandžiai pereįinėti iš vieno matymo režimo į kitą.

Mashed lenktynės netradicinės. Dažniausiai tenka važiuoti ne įprastas lenktynes, kur laimi pirmasis apvažiavęs tam tikrą ratų skaičių, o pavadinkime, „prasiveržimo" lenktynes. Šios varžybos vyksta tokiu būdu, kad laimi tas automobilis, kuris priešininką pralenkia tam tikru atstumu. Tarkim, jums veržiantis į priekį ir paliekant priešinininką (–

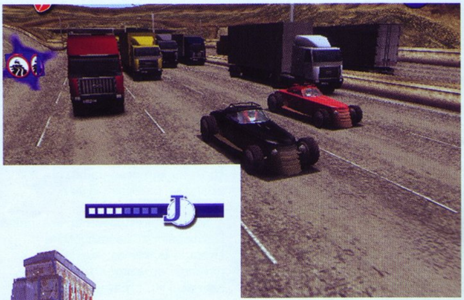
us) užpakalyje, iš pradžių jo automobilyje įsijungia perspėjamasis režimas, o kai jis atitolsta dar labiau, jo automobilis sprogsta. Lygiai taip pat gali atsitikti ir jums — per daug atsilikę nuo priešininko, virš savo mašinytės išvysite pavojingai mirkčiojantį šauktuką, ir jei konkurentų neprisivysite, sprogsite. Kiekviena tokia pergalė duoda vieną tašką, pralaimėjimas tašką atima, o kad laimėtumėte vieną trasą, reikia surinkti aštuonis taškus. Tokiu būdu,— tai laimint, tai pralaimint prasiveržimus, važiavimai gali labai ilgai užtrukti. Tiesa, kad nevažiuotume be galo, po kurio laiko įsijungia „žaidimo pabaigos" režimas ir pralaimėjusiai pusei taškai neminusuojami. Reikalus apsunkina tai, kad tenka važiuoti ne prieš atskirus priešininkus, o prieš dviejų–trijų konkurentų komandą, tada jiem pergalės ir pralaimėjimai skaičiuojami bendrai.

Be šių pagrindinių varžybų yra ir keletas kitų smagių režimų. Paprastos lenktynės, ko gero, pačios neįdomiausios, ir jas yra sunkiausia laimėti, mat priešininkai gan greitai numauna į priekį. Įdomus yra „pabėgėlio gaudymo" režimas, kur trasoje reikia lėkti ir per kelis ratus stengtis sulaikyti labai greitai važiuojantį nusikaltėlį. Tiesa, pradžioje maniau, kad reikia jį pralenkti ir finišuoti pirmam, tačiau, pasirodo, tereikia į jį atsitrenkti, ir nusikaltėlis bus pagautas. Kitas man labai patikęs režimas yra bombos pervežimas. Tuomet savo automobiliuką nuolat matote iš fiksuotos tradicinės lenktynių perspektyvos, ant jo stogo pritvirtinta dėžė su bomba, o trasa suskirstyta „čekpointais". Jūsų užduotis —

pravežti bombą porą ratų, kad ši nesprogtų. Bombos laikrodis tiksi ir greitėja, o pravažiavus čekpointą, jam pridedama šiek tiek laiko. Taigi važiuodami, nuolat girdite greitėjantį pypsėjimą, kuris skamba išties pavojingai ir suteikia važiavimui nemažai azarto.

Atskirai reikia papasakoti ir apie trasas. Visos lenktynių trasos yra tikroviškos, nevažinėsime ant hipotetinių biliardo ar virtuvės stalų, kaip tai darėme Micro Machines žaidimuose. Kaip ir reikia tikėtis, trasos yra gan apgaulingos, pilnos staigių posūkių ir kirtimų, su galybe pavojingų atbrailų, kur nesunkiai galima nukristi (prisiminkime nuolat kintantį kameros vaizdą). Yra ir kintančių elementų, pavyzdžiui, vienoje — kaskart apvažiavus ratą, sprogineja tiltas, kol galiausiai tenka tiesiog peršokti tarpą. Trasos išties įvairios: pramoninis rajonas, kasyklos, dykuma, pajūris, ledu padengtas kelias. Tiesa, pašalinį transportą sutiksime tik vienoje trasoje, kurios dalį tenka pravažiuoti sunkvežimių ir kitų automobilių prigrūstu greitkeliu — išties įdomu. Kiekvienoje trasoje yra po tris važiavimus: bronzinis, sidabrinis ir auksinis. Paprastai tai būna dvi „prasiveržimų" varžybos ir vienas kitokio pobūdžio važiavimas.

Dar žaidime yra ginklai. Taip taip, kūrėjai įdėjo ir šį, išties žavų, elementą, pagyvinantį kovas ir padidinantį bendrą įtampą. Tiesa,



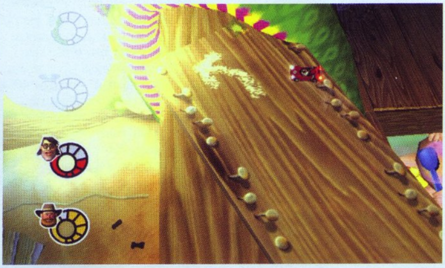
patys ginklai varžyboms įtakos nedaro tiek daug, kiek norėtųsi, bet pasismaginti tikrai galima. Galime apšaudyti priešą iš kulkosvaidžio, numušti iš raketos, pridėti minų, papilti mazuto, padegti važiuojančius konkurentus ir kitaip linksmintis bei kenkti priešams. Apie mašinytes/mašinas nėra ką daug pasakoti: kiekvienoje trasoje vairuojame skirtingo tipo automobilius (nedideli sunkvežimiai, senoviški bolidai, roadsteriai ir panašūs), kurie tarpusavyje skiriasi tik spalva. Tiesiog svarbu prisiminti, kokios spalvos automobilį pasirinkote, nes gan dažnai galima susimaišyti ir užsižiūrėti ne į tą mašinėlę, įkyriai galvojant „kodėl ji važiuoja ne į tą pusę, į kurią aš spaudžiu?".

Mashed grafika ir garsas nėra išskirtiniai. Žaidimas „sukasi" ant standartinio Renderware variklio, tiesa, gražių vaizdų trasose galima pamatyti, o ir sprogimų bei kiti efektai tinka prie bendro veiksmo. Kalbant apie garsą, įsiminė tik nuolatiniai priešų svaidomi erzinimai, ypač pralinksminantys, kai priešininkų komanda vieni kitiems užstato kelią, o tau lekiant į pergalę, keikia vienas kitą „paskutiniais" žodžiais :). Palaidyti gerklę, beje, galima ir pačiam — tam yra net atskiras mygtukas.

Na štai, ko gero, ir viskas, ką galima pasakyti apie šį žaidimuką. Prie visų jo smagių ir gerų dalykų pridėkime ir tai, kad Mashed parduodamas už mažesnę, nei įprasti AAA žaidimai kainą, ir gausime visai viliojantį žaidimuką. Na, o geriausia šio žaidimo savybė, be abejo, ta, kad visais šiais džiaugsmais galima dalintis su draugu ir važiavimus stebėti ne nepatogiame ir prastesnį vaizdą rodančiame perskeltame ekrane, o tame pačiame žaidimo ekrane. Juk kameros darbas — rodyti visus lenktynių dalyvius vienu metu, pamenate?

MAŽOSIOS PLAYSTATION MAŠINĖLĖS

Pirmasis Micro Machines žaidimas PSone konsolėje pasirodė dar 1993-aisiais metais (NES konsolėje žaidimas startado dar porą metų anksčiau). Žaidimas važinėjo Galoob Toys žaislų gamintojos žaislinės mašinėlės. Kovose dalyvavo vienuolika veikėjų, o jos vyko devyniose skirtingose aplinkose ir net 32-ose trasose. Taip pat buvo ir skirtingos transporto priemonės: važiuojančios, plaukiojančios ir netgi skraidančios. Antroji žaidimo dalis, deja praleido mūsų mylimą konsolę ir pasirodė tik SNES bei Sega Genesis sistemoje. Į PSone Mažosios mašinėlės sugrįžo 1997-aisiais žaidime Micro Machines V3. Žaidimą ruošė ralio lenktynių meistrai Codemasters ir jis jiem išties pavyko: net 48 trasos, pilna trimatė aplinka, pridėti ginklai. Micro Machines buvo pasirodę ir naujosios kartos konsolėse – PlayStation 2, Xbox ir GameCube. Žaidimą pačioje naujųjų konsolių aušroje sukūrė ir išleido Atari, tačiau jis nors ir buvo ištikimas mažųjų mašinėlių tradicijoms, jame trūko naujovių ir konsolių galios išnaudojimo,o fanai bei kritikai jį sutiko labai šaltai.



PIRMAS ĮSPŪDIS 86
Valio, vėl sulaukėme Micro Machines!

GARSAS 73
Kartais be pralinksminančių priešininkų replikų nieko ypatingo negalima išskirti.

MUZIKA 73
Gan standartinis breakbeat'as, pradžioje gan užvedantis lenktynėms, o po to iškart užsimirštantis.

GRAFIKA 71
Labai standartinė, vietomis išties per tamsi ir per „murzina".

VALDYMAS 81
Minimalūs valdymo poreikiai, visas dėmesys į adaptavimąsi prie „skraidančios" kameros.

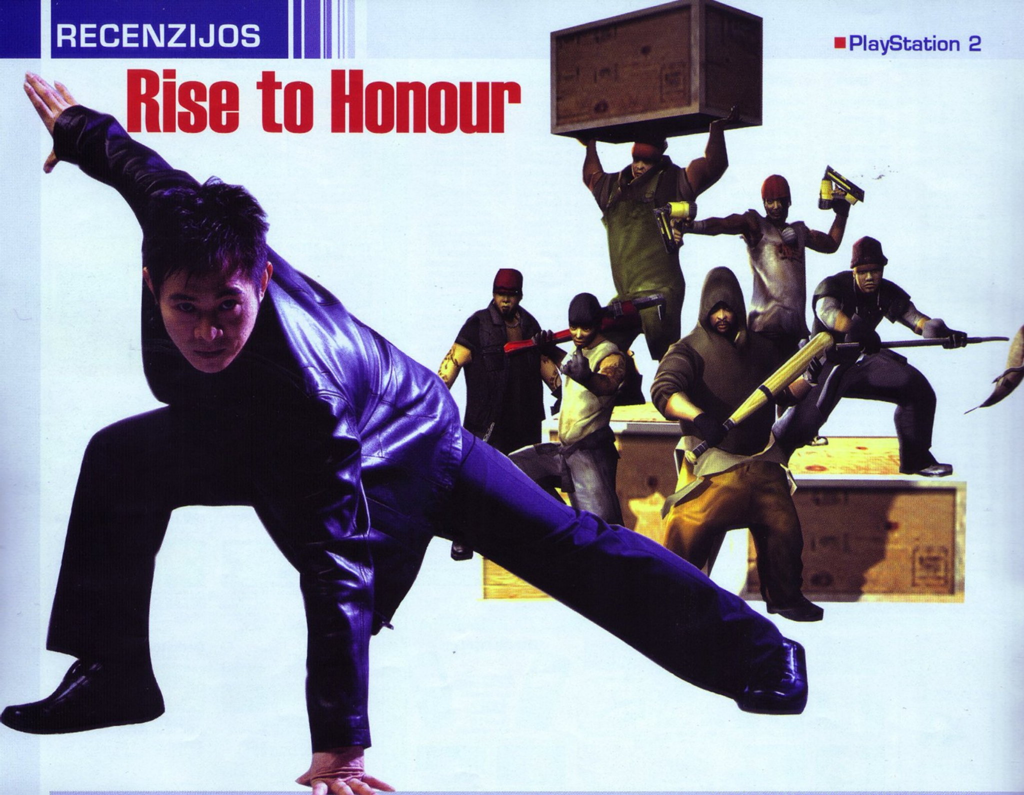
ĮDOMUMAS 91
Labai arši prasiveržimų konkurencija bei ausis veriantis vežamos bombos tiksėjimas.

IŠVADA
Mashed išties nustebino savo novatoriškumu ir įvairove. Tikrai tiek nesitikėjau iš tokio mažo žaidimuko.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 83

Rise to Honour



KUNG-FU VIRTUOZO VAIDMENYJE

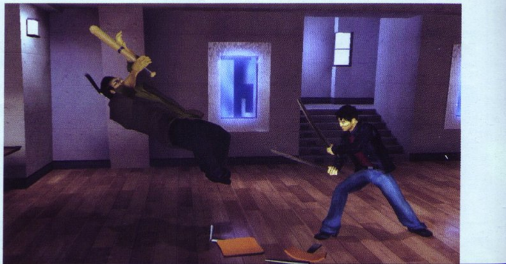
■ Kūrėjas: SCEI | Leidėjas: SCEE | Data: 2004-05-08 | Žanras: veiksmo

Tik nesakykite, kad niekad žiūrėdami „Romeo Turi Mirti", „Vienveidį" ar nuostabųjį geriausiu tų metų Kinijos filmu išrinktą „Heroju", nesvajojote patys išbandyti nepaprastus Džeto Li kovinius judesius. Būtent tai ir galite padaryti Sony žaidime Rise to Honor. Iš tiesų, Holivudo ir žaidimų industrijos bendradarbiavimas keliauja į naują lygį — žaidimai ne tik kuriami pagal filmus, dabar juose vaidina ir tikri aktoriai. Taigi visų PS2 žaidėjų paslaugoms — pats Džetas Li.

Ryčka

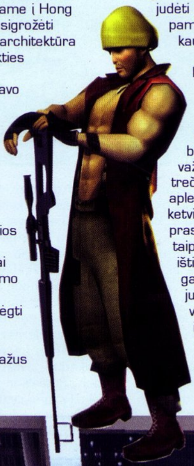
Rise to Honour žaidime jums tenka Kit Yun (aktorius Jet Li) vaidmuo. Žaidimo siužetą Sony stengėsi sukurti tradicine Hong Kongo kovinių menų filmų dvasia ir tai jiem gan neblogai pavyko. Kit yra jaunas Hong Kongo policininkas, dirbantis slaptai ir bandantis sulaikyti nusikaltėlių sindikatą. Tačiau, kai nužudomas vieno iš jo draugų tėvas, Kit atiduoda savo ženklelį, o pats pasiryžta vienas atkeršyti. Žaidimo siužetas nėra kažkuo ypatingas, rytų filmų mėgėjai nesunkiai nuspės jo posūkius ir pažins standartines čia naudojamas filmų klišes, tačiau Sony būtent to ir siekė.

Žaidimo veiksmas vyksta ne tik Hong Konge, bet ir San Franciske, JAV. Tai rytų kovų



mylėtojus, o ir kitus žaidėjus, gali kiek nuvilti. Pirmiausia dėl to, kad pakeitus aplinką, pats žaidimas praktiškai nepakinta — užduotys lieka tos pačios, priešininkai kovoja taip pat, tik vis sunkėja. Iš tiesų, iš tokio žaidimo lauktume daugiau rytietiškos dvasios, galėjo būti ilgesnė ir įvairesnė įžanginė dalis Hong Konge. Tiesa, į žaidimo pabaigą vėl sugrįžtame į Hong Kongą ir galime pasigrožėti autentiška miesto architektūra bei neoninėmis nakties šviesomis.

Rise to Honor savo herojų valdome trečiojo asmens perspektyva. Sekdami siužetu, keliaujame iš vienos vietovės į kitą, jas „valome", t.y. mušamės su priešais. Kartais šios muštynių scenos praturtinamos labai įspūdingomis veiksmo scenomis, kai, pavyzdžiui, tenka bėgti nuo šaudančio sraigtasparnio, šokinėjant per stelažus ir vengiant kulkų. Žaidimo procesas pradžioje labai sužavi — siužetinių muštynių yra ne tiek ir daug, tačiau ilgainiui jos pradeda kartotis: nukauname keletą priešų, ateina dar keletas, nukauname juos, tada kiek pajudame, „užsirauname" ant stipresnio veikėjo ir stengiamės įveikti. Labiausia nervina tai, jį per ilgos muštynių scenos trukdo judėti siužetui, ir kartais net pamiršti, kodėl ir už ką čia kauniesi.



Veiksmo Rise to Honour žaidime tikrai netrūksta. Vieną akimirką kausitės mažame restorane, kitą jau spardysite banditus nuo važiuojančių motociklų, trečią šaudysitės apleistose statybose, ketvirtą turėsite slapčia praslinkti pro fabriką ir taip toliau. Kūrėjai prikišo išties daug veiksmo ir gan sklandžiai apjungė juos į vieną seką. Tiesa, vietomis persistengta, ir šios intensyvios veiksmo scenos nebežavi, o tik norisi ją kuo greičiau užbaigti ir keliauti toliau. Iš pirmo žvilgsnio keistai atrodo stealth scenos – galima pagalvoti, kad kūrėjai jas įkišo grynai dėl „mados klyksmo", tačiau dėl jų, nors jos ir sudėtingos bei negreitos, pasikeičia žaidimo stilius, o tai palaiko susidomėjimą ir verčia judėti toliau.

Be pagrindinio kozirio, Džeto Li, šiame žaidime Sony pateikė ir kitą rimtą naujovę — neįprastą valdymo sistemą. Garantuoju, ją tai mylėsite, tai jos nekęsite, o šie du jausmai maišysis tarpusavyje viso žaidimo metu. Visi Kit judesiais pastatyti ant analogų: dešine rankenėle atliekate smūgius (kaire judate), taigi jei nukreipsite ją į priešą, Kit jam smūgiuos, o jei tai darysite kelis kartus, gausite kombo judesį. Tokiu būdu smūgiuodami galite sklandžiai valdyti herojų ir atlikti labai įspūdingus kombo judesius. Tiesa, judėjimas su smūgiavimu nesuderintas, t.y. negalima vienu metu smūgiuoti ir judėti, tad toks „bėgu–smūgiuoju" kartais tikrai sunervina, ypač kai kovojame prieš keletą priešų. Tačiau čia pagelbėja kontratakos funkcija, leidžianti perimti ir priešo nenaudai

DŽETAS LI

Jet Li pradėjo treniruotis ušu (Kinijos nacionalinis sportas, įvairių kovinių menų stilių parodomoji versija) Pekino akademijoje dar būdamas devynerių. Šį meną jis įvaldė stebėtinai greitai ir pirmąjį iš penkerių aukso medalių Kinijos čempionatuose laimėjo jau 11-os. Paauglystėje Džetas jau buvo nacionalinis treneris, o būdamas šešiolikos suvaidino pirmame filme - Shao Lin tzu (Šaulino Vienolynas, 1979), nuo kurio prasidėjo devinto dešimtmečio kung-fu filmų bumas Kinijoje. Vėliau jis persikėlė į Hong Kongą ir tapo didžiausia ankstyvojo paskutinio dešimtmečio kung-fu filmų žvaigžde. Holivude šio rytų kovų meistro žvaigždė pradėjo kilti 2000-aisiais, nuo filmo Romeo Must Die. Po to sekė futuristinis filmas The One, Kiss of the Dragon bei gan vidutiniškas Cradle to the Grave. Džetas Li pagrindinį vaidmenį atliko ir 2002-ųjų metų geriausių ir brangiausiu Kinijos filmu tapusiu Ying Xiong (Hero). Šiuo metu aktorius jau baiginėja filmavimo darbus prie filmo Unleashed, kur jis vaidina vergą, kovojantį pogrindiniuose gladiatorių stiliaus klubuose, Denį. Filmo scenarijų rašė pats Luc Besson, taigi mūsų laukia visai įdomus filmas, pasirodysiantis kitų metų pradžioje.

panaudoti jo smūgį, kas laiku sureagavus suveikia labai efektyviai. Taip pat kovoms įvairovės prideda ir aplinkos išnaudojimas. Panašiai kaip filmuose Kit gali pasinaudoti aplinkos daiktais (kovos scena su gaisrininkų žarna filme „Romeo Turi Mirti", mano manymu, yra viena įspūdingiausių šio žanro pavyzdžių). Taigi, pavyzdžiui, sulaužius stalą ar kėdę galima paimti į rankas po nuolaužą ir tvatinti priešus. Taip pat labai efektyvūs, ypač prieš keletą priešų, yra smūgiai nuo sienų ar kitų paviršių. Beje, būtina paminėti ir dar vieną žavią galimybę — kartais susitiksime vieną iš herojų, Mišelę, su kuria galėsime kautis ir atlikti judesių kombinacijas kartu (vėl gi, nepamirštama scena iš „Romeo" su nuostabiaja Alliah).

Perprasti valdymą ir išmokti išnaudoti aplinką yra be galo svarbu, kitaip toli žaidime nenukeliausite — Rise to Honor yra išties sunkus. O blogiausia, kad nėra pasirenkamo sunkumo lygio. Nervina tai, kad priešai jus bando įveikti ne gudrumu, o kiekybe. Labai nusibosta ir vargina tame pačiame nedideliame kambaryje kovoti su trim – keturiom kelių priešų bangom. Taip pat keista, kad kai kurių scenų neįveiksite tiesiog kovodami — būtina panaudoti kūrėjų paruoštą sumanymą. Priešai labai dažnai būna ginkluoti. Muštynių scenose tai būna beisbolo lazdos ar strypai, kuriuos, nukovus priešą, galima atimti ir panaudoti pačiam. Be artimos kovos ginklų yra ir šaunamieji, tad vietomis Kit tenka slapstytis nuo priešų atakų ir kartais šaudyti pačiam. Tiesa, susišaudymo scenos yra visiškai blankios ir nė iš tolo neprilygsta muštynėms. Kita vertus, bandymas paįvairinti žaidimą sveikintinas.

Rise to Honor grafika, kaip ir daugelis kitų žaidimo aspektų, palieka dviprasmišką įspūdį. Kartais ji tiesiog puikiai spindi, kartais nukrenta iki labai vidutinio lygio. Bendra žaidimo išvaizda gan kokybiška: vaizdai piešiami toli, kadrų dažnis pastovus, veikėjų modeliai su Kit priešakyje taip pat tinkami. Tačiau viską vietomis į viršų iškelia ir vietomis nugramzdina animacija. Be abejo, pagrindinio veikėjo judesiai nuostabiai sklandūs – motion capture technologija „nuimti" nuo paties Džeto Li, tačiau beveik visų likusių judesiams dėmesio tikrai pagailėta. Kartais pasitaiko klaidų ir susidūrimų aptikime (vadinamajame collicion detection), kai jūs matote, kad priešas nepataikė, o gyvybė jums nuimama. Gyvenimo kartais nepasaldina ir kamera, kurios negalima valdyti, o reikia nuolat prie jos taikytis. Žaidimo garsai tipiški, išskirti galima būtų nebent filmams prilygstantį tinkamų emocijų suteikiantį garso takelį. Na, o labiausia mėgėjus pasimušti nuliūdins tai, kad nėra galimybės žaisti dviese. Nekalbu apie co-op režimą, kuris čia labai tiktų, nėra net versus ar greito kelių žaidėjų režimo.

Rise to Honour tikrai vertas dėmesio žaidimas, su vienu iš įspūdingiausių kino veikėjų priešakyje, novatoriška valdymo sistema, įtemptu action ir kitais puikiais elementais. Tačiau tie elementai ne visada suveikia tinkamai, o tai smarkiai „muša" per nuotaiką ir žaidimo vertinimą. Muštynių ir rytų filmų mėgėjams tikrai rekomenduotinas žaidimas, tiesiog nusiteikite sunkiai kovai ir darbui.

PIRMAS ĮSPŪDIS 91
Muštis valdant patį Džetą Li labai smagu.

GARSAS 72
Įprasti pasitrankymai ir parėkavimai.

MUZIKA 84
Kino filmo vertas takelis.

GRAFIKA 75
Džet Li - super, visa kita - vidutiniškai.

VALDYMAS 82
Pamirškite senųjų muštynių žaidimų mygtukus, viską valdo analogai.

SIUŽETAS 73
Standartinė istorija, naudojama daugelyje Hong Kongo filmų. Gaila, kad jai neleidžia sklandžiai vystytis „užtemptos" veiksmo scenos.

IŠVADA
Įdomus ir ambicingas projektas, išėjęs į dviprasmiškus jausmus sukeliantį žaidimą.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 74

One Piece Mansion

NUOMININKŲ GALVOS SKAUSMAS

■ Kūrėjas: Capcom | Leidėjas: Capcom / EA | Data: 2001-11-16 | Žanras: puzzle

Galvosūkių, arba kitaip „puzzle“, žaidimai sėkmingi būna tuomet, kai jie yra ne per daug sudėtingi ir užkrečiantys savo „geimplėjumi“. Jei žaidimas turi ir įdomią išvaizdą, ir unikalų dizainą, ar šiaip kokių nematytų ir netikėtų dalykų — nuo to tik dar geriau. Būtent toks yra Capcom galvosūkių žaidimas, kuriame jums teks rūpintis savo nuomininkais, o dėl to skaudės galvą tiek jums, tiek jiems.

Taigi žaidime One Piece Mansion esate didelio namo savininkas, ir jums reikia tinkamai vadovauti krūvai ekscentriškų nuomininkų, nuolat plėstis bei „susikrauti“ kuo daugiau pinigėlių. Visiškai paprasta, ar ne? Nė velnio.

One Piece Mansion turi du žaidimo režimus: istorijos ir begalinį. Istorijoje žaidimas seka namo šeinininką Polpo, vėliau jo seserį Putica. Šiems reikia įveikti septynis iššūkius, kuriuos metė konkurencinio namo šeimininkas. Kiekvienas lygis turi savo tikslą, pavyzdžiui,— uždirbti tam tikrą kiekį pinigų, pastatyti namą iki nurodyto aukščio. Istorijos režimas išties smagus, tačiau gerokai per trumpas, ir norisi sulaukti įvairesnių užduočių. Laimei, begalinis režimas yra įvairesnis: renkatės vieną iš trijų sunkumo lygių, nurodančių žaidimo greitį, ir tiesiog rūpinatės viskuo, kas vyksta, ir uždirbate pinigus. Pažaidus suteikiamas rangas už tai, kiek piktadarių nuomininkų išmetėte ir kiek laiko sugebėjote išlaikyti namą. Nors šis režimas ir gali būti ilgas bei įvairus, nervina tai, kad jo negalima užbaigti ar išsaugoti, taigi turite žaisti „vienu prisėdimu“.

Kažkuria prasme žaidimą galima palyginti su paprasčiausiu Tetriu, mat savo namą sudarinėjame iš blokų, o juose gyvena skirtingi gyventojai. Tačiau blokai toli gražu „nekrenta iš dangaus“, o sustačius eilę vienodų tikrai nedingsta :). Viską reikia daryti labai kruopščiai ir atsargiai. Skirtingi nuomininkai labai jautrūs vieni kitiems, tad turite atrasti geriausias kombinacijas ir tinkamiausiai patalpinti juos vienus šalia kitų, kad visi būtų laimingi ir ramūs. Naujus kambarius galima statyti šalia bet kurio egzistuojančio kambario, o nuomininkus nesunkiai kaitalioti iš vienos

gyvenamosios vietos į kitą. Kiekvienas gyventojų tipas turi savo streso matuoklį, ir jo kambario spalva nurodo kokios nuotaikos jis yra: susinervinęs — raudonas ar ramus — mėlynas. Gyventojai vienaip ar kitaip reaguoja į kaimynų atliekamus veiksmus, tad surasti tinkamiausią balansą tarp neapykantos ir susižavėjimo yra didžiausias žaidimo uždavinys.

Viskas būtų paprasta (bet kartu ir ne taip įdomu :)), jei turėtume normalius gyventojus. Tačiau nuomotis kambarius į One Piece Mansion atkeliauja patys didžiausi ekscentrikai, kokius tik galima sutikti tikrame ir žaidimų pasaulyje. Tik pasižiūrėkite į paveikslėlius ir suprasite, apie ką aš. Va, pavyzdžiui, Tobimaru — nepavargstantis ir nuolat besitreniruojantis ninzė, be perstojo mėto savo žvaigždutę į kambario sienas. Įdomu, kiek išgyventumėte tokio veikėjo kaimynystėje, nuolat girdėdami žvangesius ir būdami nuolatiniame pavojuje (o jei kartą žvaigždutė prakirs sieną :)? Na, bet nėra padėties be išeities, tiesiog reikia rasti būdus, kaip nuraminti stresuojančius ninzės kaimynus. O tuo atveju labai padeda į kaimynystę įkeltas daktaras Ope, sugebantis per sieną kaimynui įleisti raminančiųjų. Tiesa, pro kitą sieną daktariūkštis leidžia visai ne raminančius vaistus, tad vėl teks ieškoti balanso. Be to, nuomininkų nuotaika turi ne tik dvi fazes, bet ir kryptį, nurodančią didžiausią teigiamų ar neigiamų emocijų šaltinį, tad valdymas dar labiau komplikuojasi.

Kad ir kokie neįprasti būtų jūsų gyventojai, įvairiai juos kaitaliojant ir derinant dar galima šiaip taip susitvarkyti. Tačiau kūrėjai taip lengvai jūsų nepaleidžia ir duoda jums dar

vieną galvos skausmo šaltinį. Matote, kitoje gatvės pusėje stovi konkurentų namas, ir jo savininkas karts nuo karto atsiunčia jums ypač niekingų ir bėdas nešančių gyventojų ar net veikėjų – bosų. Blogiausia, kad šių veikėjų perkelti niekur negalite, tad vienintelis kelias, kaip galite jais atsikratyti — sukelti jiems tiek daug streso, kad jie galiausiai neatlaikytų ir susiėmę už galvos išlėktų iš jūsų namo. Dar vienas dalykas – priešai ne tik nervina kaimynus, darydami nežmoniškus dalykus savo namuose, jie sugeba išeiti iš kambarių ir akis į akį koneveikti jūsų gyventojus. Tokiais atvejais turėsite tiesiogiai valdyti savo veikėją (įsijungia „saugumo režimas") ir priversti niekšus sugrįžti į savo apartamentus, panaudojant savo ištikimą gesintuvą. Toks tad nelengvas namo savininko gyvenimas.

Savo „dvarui" vadovausite naudodami du kameros režimus, tarp kurių galima nesunkiai persijungti. Artimas vaizdas leis atidžiai pasižiūrėti, kas ką veikia. Čia išvysite visą puikų žaidimo meniškumą, šauniai pritaikytą japonišką stilistiką ir galėsite „pagauti" visas kūrėjų įterptas menines gysleles. Deja, apartamentams didėjant iki trijų–keturių aukštų šio vaizdo nebeužteks, kad galėtumėte viską suvaldyti. Į pagalbą galima pasitelkti mini žemėlapį, kuriame parodytos didžiausios nuomininkų problemos ir nelaimės, tačiau normaliam namo valdymui to tikrai neužtenka, ir reikia naudoti tolimą viso namo vaizdą. Šis vaizdas, deja, nėra toks ryškus, sunku išskirti smagias veikėjų animacijas ir veiksmus, kartais netgi atskirti panašius veikėjus vieną nuo kito. Taigi toks žaidimo vaizdas nėra labai smagus. Kūrėjai galėjo įterpti kokį tarpinį

vaizdą, kaip nors efektyviau suderinti artimo vaizdo ir namo valdymo funkcijas.

One Piece Mansion yra tikrai originalus puzzle žaidimas, sukurtas pagal savitą formulę ir „įvyniotas" į labai smagų stilistinį „popierių" su japoniškomis priemaišomis. Be abejo, išsamesnis istorijos režimas ar begalinis žaidimas su išsisaugojimais dar labiau praplėstų galimybes ir žaidimo gyvavimo laiką. O ką kalbėti apie kelių žaidėjų režimą,— negi nebūtų įdomu pakonkuruoti ir pasiuntinėti vienas kitam pikčiausius nuomininkus bei stebėti, kaip draugas raunasi nuo galvos plaukus, nesugebėdamas susitvarkyti su kokiu niekšu? Deja, to neturime. Reikia tikėtis, šią formulę dar kas nors praplės ir panaudos, o mes gausime pažaisti štai tokį nestandartinį „galvolaužį".

PIRMAS ĮSPŪDIS	81
GARSAS	71
ĮDOMUMAS	84
GRAFIKA	75
VALDYMAS	67

IŠVADA

Originalus galvosūkis, suteiksiantis smagių akimirkų ir įdomių iššūkių. Gaila tik, kad taip trumpai ir ne visai patogiai.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
74

Ryčka

IRGI ŽAIDIMAI

IŠDIRBTAS NINTENDO DS DIZAINAS IR PAVADINIMAS

Niekam ne paslaptis, kad E3 parodos metu kompanija *Nintendo* publikai pristatė negalutinį savo konsolės variantą. Ir štai — tik neseniai ji parodė, kaip iš tiesų atrodys *Nintendo DS*. Kaip matome iš paveikslėlio, valdymo mygtukų išdėstymas, kaip ir garsiakalbių bei abiejų ekranų, išlieka toks pat, tačiau konsolės korpusas pasikeitė: vietoje E3 parodyto pilkos spalvos korpuso dabar matome blizgančio juodojo plastiko ir sidabrinės spalvos metalinį, plonesnį ir elegantiškesnį korpusą (įkvėpimo ryškiai sėmėsi iš konkurencinio naujojo handheldo, red. past). Šoniniai mygtukai padidėjo. PDA vartotojai bus laimingi, sužinoję, kad įrenginyje atsirado naujas lizdas, o „audiofilus" pradžiugins žinia apie tai, kad DS garsiakalbiai dabar groja 16 kanalų garsą.

Pranešime spaudai, kuris pasirodė Japonijoje, *Nintendo* taip pat patikslino DS technines galimybes, pranešdama, kad dualiniai įrenginio procesoriai puikiai susitvarkys su 3D grafika, o „naujai pagamintas grafinis varikliukas" užtikrins „solidų 60 kadrų per sekundę dažnį žaidimuose, pralenkiant N64".

Taip pat kompanija pasinaudojo galimybe ir pranešė, koks bus galutinis naujos konsolės pavadinimas. Po daugelio gandų, kuriuose DS buvo vadinamas DGB, EGB, GBE, XGB, GBD, kompanija nusprendė savo įrenginį pavadinti ... *Nintendo DS*. „Mes manome, kad šis pavadinamas tiksliausiai atspindi nešiojamo kišeninio žaidimų kompiuterio su „dualiniais ekranais" idėją".

Nintendo prezidentas ta proga apie savo naują kūrinį kalbėjo tik su pasididžiavimu. „*Nintendo DS* pakeis kišeninių konsolių ateitį",– teigė jis. „Dvigubi ekranai, „chato" funkcijos, „touch screen'as", belaidžio ryšio galimybės, balso atpažinimas — šios savybės pralenks bet ką, kas buvo iki šiol".

Priminsiu skaitytojams, kad šiuo metu konsolei yra kuriama apie 120 žaidimų: 20 pačios *Nintendo* ir apie 100 nepriklausomų kūrėjų. *Nintendo DS* JAV ir Japonijoje turėtų pasirodyti metų pabaigoje, Europoje — 2005 metų pradžioje.

NINTENDO NE PARDUODAMA

Dar prieš porą savaičių, duodamas interviu vokiečių žurnalui Wirtschafts Woche, Bill Gates padarė sensacingą pareiškimą. Atsakydamas į korespondento klausimą apie galimą Nintendo kompanijos pirkimą, Gates atsakė: „Tai būtų nuostabi pinigų investicija. Jeigu Hiroshi Yamauchi paskambins (jam šiuo metu priklauso 51% kompanijos akcijų), tai jį nedelsdami sujungs su manimi". Iš kart po tokių atvirumų Nintendo akcijų kaina išaugo 12%, o japonų giganto viceprezidentas marketingui, Perrin Kaplan, pareiškė: „Esame labai sėkminga kompanija. Blogos naujienos ponui Geitsui yra tos, kad kompanija neparduodama".

ŽUDYNĖS DĖL XBOX

Kaip praneša CNN televizija, 27 metų Troy Victorino aptiko kai kurių savo daiktų ir mėgstamiausios konsolės dingimą. Kad atkeršytų įtariamiesiems, Troy pasamdė tris draugus, kurie šaltakraujiškai beisbolo lazdomis sumušė šešis žmones — mirtinai. Tarp nužudytų buvo viena moteris ir vaikas. Vietinio šerifo nuomone, tai viena iš žiauriausių žudynių, kokia įvyko Floridos teritorijoje nuo 1990 metų, kuomet nusikaltėlis nušovė 8 žmones, o po to nusišovė pats. Policija tęsia tyrimą. Visi įtariamieji jau sulaikyti. Greičiausiai, mūsų laukia nauja isterijos banga dėl žiaurių žaidimų ir konsolių – ir šį kartą daugiau negu pagrįsta.

NINTENDO RENGIA STAIGMENĄ KALĖDOMS

Žurnalas Nintendo Dream praneša apie tai, kad kompanija Nintendo, atsisakiusi rengti tradicinę SpaceWorld ir dalyvauti rudens TGS 2004, rengia galingą kampaniją šių metų Kalėdoms. Be neseniai pažadėto Mario Tennis, išvysime Kururin Squash!, Star Fox ir Donkey Kong Jungle Beat, o taip pat Fire Emblem: Seima No Kuseki. Tačiau svarbiausiu Nintendo anonsu taps Mario Party 6, kuris bus valdomas be įprasto pultelio. Greičiausiai, Nintendo pristatys savo EyeToy variantą.

Phantom konsolė - muilo burbulas ar tikrovė?

Alex

Kaip žinoma, konsolinių žaidimų rinka, nors ir nepalyginama pagal apimtis su PC, vystosi labai sparčiai, kasmet didindama savo „apsukas“. Ir šiuo metu tai yra labai skanus „piniginio“ pyrago kąsnelis. Toks skanus, kad į jį pradėjo kėsintis žaidybinių technologijų aferistai. Kaip jau tikriausiai supratote, kalbame apie kompaniją Infinium ir jos konsolę Phantom. Tačiau jau seniai galima buvo tikėtis kažko panašaus — bet koks verslas, nešantis pelną, pritraukia tamsias asmenybes. Ir 20 milijardų „žaidi–dolerių“ per metus negalėjo neatvesti prie skaitmeninio amžiaus „ostapų benderių“ atsiradimo. Pirma (ir gan stambia) aferų su žaidimais „kregždute“ tapo visur esantys „piratai“, tačiau dabar į mūsų mėgstamą industriją atėjo rimtesni žmonės.

2002 metais įkurta kompanija Infinium Labs (pavadinamas verčiamas kaip „begalinės laboratorijos“) jau 2003 metais pasauliui anonsavo savo unikalią žaidimų platformą — Phantom. Faktiškai, tai yra įprastas kompiuteris stilingame korpuse, tik turintis vieną svarbų skirtumą — jis neturi jokių periferinių įrenginių (CD–Rom, DVD–ROM, Floppy). Vietoje to siūlomas plačiajuostis pajungimas prie pasaulinio Internet tinklo, iš kurio siūloma mokamai (apie tai — žemiau) „pumpuoti“ žaidimus. Genialus, pagal savo paprastumą, sprendimas, leidžiantis laisvai atmesti piratavimo galimybes. Po anonso Phantom neatrodė kažkuo ypatinga — žaidimų pasaulį sunku nustebinti naujais įrenginiais ir pačiais netikėčiausiais verslo modeliais. Tačiau rezultate mes gavome... muilo burbulą, kurio vertė — nei daug, nei mažai — 25 milijonai JAV dolerių. Būtent tiek pavyko surinkti iš investitorių Timui Robertsonui (Tim Robertson). Įvertinant faktą, kad tai jau devintas šio jauno žmogaus bandymas valdyti kompaniją (beje, jam tik 27), su pakankamai didele tikimybe galima teigti, kad Infinium greit „nuskęs“, o Phantom taip ir liks laboratoriniu–demonstraciniu gaminiu. Phantom (iš dalies pristatytas šių metų E3 parodoje) galėtų apskritai neegzistuoti — kam kurti kažkokias konsoles, jei investoriai ir taip pasirengę mokėti pinigus vos ne kiekvienam pasitaikiusiam?

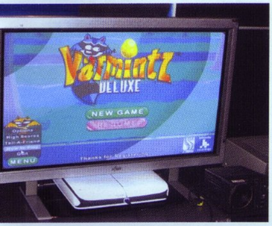
Kokia gi yra, „palyginus“ sąžiningo pinigų atėmimo iš pasiturinčios visuomenės dalies, istorija? Ji gan paprasta: iš pradžių reikalinga svetainė — tokia, kokią turi Infinium — su daugiau „navarotų“ ir mažiau faktinės informacijos. Flash technologijos būtinos. Reikia nepamiršti kiekviename puslapyje įstatyti ryškius ir mirgančius užrašus, tipo „Gaming Revolution“ ir „Coming Soon“. Visų antra, reikia sugalvoti pačią konsolę. Tai labai paprasta – reikia paimti įprastą PC, ir valios pastangų dėka atimti iš jo kokią nors sudedamąją dalį. Šiuo atveju iš kompiuterio buvo atimtas cd-rom'as ir monitorius (pakeistas televizoriumi). Kitos tokio PC dalys paliktos, ir, reikia pripažinti, kaip konsolei jos yra labai galingos: procesorius Athlon XP 2500+, video korta GeForce 5700 Ultra, 256 megabaitai operatyvinės atminties. Planuojama įdiegti 40 GB apimties kietą diską. Žinoma yra ir klaviatūra, pelė (pagaminta Chicony kompanijos), „geimpadas“.

Toliau jums tektų pasamdyti visą būrį marketingo specialistų, kurie nesudėtingai ir prieinamai paaiškintų investitoriams, kam daroma tokia galinga konsolė ir kiek daug pinigų ji atneš. Beje, Infinium turi net šešis tokius „specus“, kurie, sprendžiant iš visko, su savo užduotimi susitvarkė. Darbuotojų išvaizda taip pat turi reikšmės, ypač rūpestingai reikia parinkti kandidatą į PR tarnybą. Kompanijoje Infinium per parodas ir žaidimų leidinių redakcijas važinėdavo Berton Roberts – žmogus su „holivudiška“ išvaizda ir akinama šypsena. Pagaliau, jums reikės ofiso. Tai paprasčiausias dalykas — abonentinės pašto dėžutės ir svetimo telefono iš „geltonųjų puslapių“ visiškai užteks. Tik ar pavyks jums surinkti 25 milijonus dolerių, turint tokias galimybes — klausimas.

Kita vertus, pirmą kartą žaidimų istorijoje konsolių gamintojas (kuriuo, tikėsimės, vis gi taps Infinium Labs) žada dalinti savo įrenginius... nemokamai! Jau pasiruošę rašyti laiškus kompanijai, klausdami, kur yra artimiausi Phantom dalinimo „taškai“??? Neskubėkite, jei dar pamenate, kur būna nemokamas sūris. „Nemokamai“ Phantom yra dalinamas todėl, kad įrenginys bus duodamas tik apmokėjusiems dviejų metų „prenumeratą“ į pagrindinį paslaugų paketą Phantom Gaming Service. Vieno mėnesio kaina — apie 30 JAV dolerių; Nesudėtingų matematinių skaičiavimų dėka galime padaryti išvadą, kad už „nemokamą“ Phantomą teks sumokėti 720 dolerius, o tai į „nemokama“ visai nepanašu. Tiems, kas iš karto nepasirengęs išsiskirti su tokia pinigų suma, Infinium Labs turi spec–pasiūlymą — sumokėkite už konsolę 199 JAV dolerius, ir per du metus jie jums bus sugrąžinti! Tiesa, kad tai įvyktų, visus tuos 24 mėnesius jums teks sąžiningai mokėti abonentinį mokestį už Phantom Gaming Service, kitaip pasiūlymas bus anuliuojamas.

Kad ir kaip ten būtų, vis dar išlieka galimybė, kad Phantom konsolė išvys pasaulio šviesą, ir man teks rašyti žavesio kupiną straipsnį — „Jie vis gi TAI padarė!“. Ką gi, pagyvensim—pamatysim, aš tikrai džiaugsiuos naujos žaidimų platformos atsiradimu.

P.S. Straipsnio rašymo metu paaiškėjo naujos sistemos pasirodymo data – lapkričio 18 diena.



PALIKO IŠ KO PASIMOKYTI...

Kūrėjas: **Sega** I Leidėjas: **THQ** I Data: **2004-04-30** I Žanras: **RPG**

Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon

Žaidimas, sukurtas prieš daugiau nei 10 metų Sega Genesis sistemai, išvydo dienos šviesą ne kaip naujos kartos tęsinys, o kaip portabili bei pagerinta senoji versija. Tai buvo vienas pirmųjų taktinio RPG žanro pavyzdžių. Daug kas per tiek laiko pasikeitė, bet šilti jausmai klasikai neišblėso...

Originalus žaidimas vadinosi Shining Force: The Legacy of Great Intention. Pavadinimai skirtingi, ir ne be reikalo — kūrėjai, matyt, tuo norėjo pabrėžti, kad žaidimas nėra paprasčiausiai perkeltas. Prie jo buvo padirbėta. Ir nors visa žaidimo mechanika atrodys paprasta, atsiminkite, jog visa tai žmonės sugalvojo daugiau nei prieš dešimtmetį. Bet dabar žaidimas buvo patobulintas labai patogiomis funkcijomis. Žingsnis, kurio turėtų mokytis visi kūrėjai — perkeliant žaidimą, suteikti jam šviežumo, ir galų gale patobulinti, nes klaidas dažniausiai sužinome, tik jas padarę.

Istorija gana paprasta, tačiau savu metu ji buvo išties įspūdinga: pagrindinis herojus, kamuojamas amnezijos, leidžiasi į kelionę, kad sutrukdytų Tamsiojo Drakono kėslams užvaldyti visą pasaulį. Jam kompaniją palaikys netgi dvylika karių, kuriuos išsirinksite iš trisdešimties esamų.

Kiekvienas jų turi savo gyvenimo istoriją, ryškius charakterius, taigi jau nuo pat pradžių į jūsų rankas atiduodama visiška laisvė daryti savus sprendimus.

Kovos sistema gan paprasta. Galbūt taikliau ją būtų galima apibrėžti kaip pradžios pradžią — paprasta, tuo pačiu paprastumu ir žavinti. Žaidimas iš pat pradžių išsamiai supažindina žaidėją su tuo, ką jis turi pasiūlyti. Dabartiniam, ne vieną taktinį vaidmenų žaidimą išbandžiusiam žaidėjui viskas gali pasirodyt pernelyg paprasta. Bent jau iš pradžių. Shining Force galėtų drąsiai pasitarnau-

ti, kaip tokio žanro pradžiamokslis, žanro mėgėjams sukeliantis nostalgiją, o naujokams — puikius apmokymus, be jokių gluminančių detalių, trukdančių mėgautis pradedančiajam.

Atakos būdai suskirstyti į artimo, tolimo nuotolio puolimus bei magijos atakas. Veikėjų judėjimas priklauso nuo jų sugebėjimų bei žemės paviršiaus. O išdėstymas priklauso

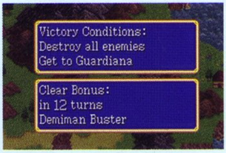
nuo jūsų pačių. Laisvė pačiam formuoti savo dalinius ir išnaudoti jų sugebėjimus, rodosi,– saldi kaip medus. Ir nors mes šiais laikais jau prisiriję saldumynų iki valiai, visada malonu prisiminti laikus, kuomet nesipindami sudėtingose kovos schemose tiesiog „kapojotės" su milžinais, kentaurais, iš toliau būrėte užkeikimus su magais ar atsitraukę gydėte sužeistuosius ir planavote naują puolimo bangą.

Surinkę 100 patirties taškų, pakelsite savo veikėjo lygį. Pakilęs dešimčia lygių, veikėjas pakeis išvaizdą ir įgaus naujų galių. Kad jis dar sustiprėtų,

užsukite parduotuvėn ir nusipirkite naujų, ar susitaisykite senus ginklus. Taigi ir finansų politika įpinta į žaidimą.

Sudėtingumo lygis nėra aukštas, kadangi kovą pralaimėsite tik žuvus pagrindiniam veikėjui. Kitus herojus naujai kovai prikelti galėsite už nedidelį, praktiškai nereikšmingą mokestį. Iš kitos pusės pažvelgus, nors ir atsisakoma dalies įtampos ir spaudimo, kad veikėjas įdėmiau rūpintųsi savo daliniu, atveriama laisvė savarankiškiems sprendimams. Jums spręsti, ar leisti pagrindiniam veikėjui veltis į kovas ir taip jį stiprinti bei formuoti savarankiškesnį vadą, ar akylai jį saugoti ir stengtis neleisti priešams prie jo nė priartėti.

Visą žaidimą galėsite įveikti su ta pačia komanda, arba atvirkščiai — bus suteikta galimybė keisti jos sudėtį, kada tik panorėsite. Paliekama



visiška laisvė žaidėjui. O dabar pamėginkite įsivaizduoti, kaip tai turėjo atrodyti prieš dešimtį metų... Kažkas nuostabaus, kas vis dar dabar priverčia mūsų širdis stipriau spurdėti krūtinėse...

O dabar apie pakeitimus, kuriuos kūrėjai pasistengė pridėti, ir visiškai nesuklydo — paliko kitiems iš ko pasimokyti. Kad bendrautumėte su veikė-

jais, nebereikės lįsti į meniu, o užteks paspausti A mygtuką. Dabar prieš kiekvieną kovą galėsite keisti komandos narius. Į inventoriaus ekraną nebetelpantys daiktai yra automatiškai padedami saugyklon, kurią sutvarkyti galite visada, išskyrus kovos metu. Šiek tiek geriau subalansuoti veikėjai, patobulinta, nors ir nežymiai, žaidimo grafika. Pastaroji, deja, gerokai atsilieka nuo dabartinių GBA kūrinių.

Tai ne visi patobulinimai — pridėti netgi trys nauji veikėjai. Tiesa, jie veikia visai kitaip negu senieji — mirę dingsta ir žaidime nebesirodo. Tačiau visgi kažkas įdomaus ir netikėto. Vienas jų netgi yra įvaldęs kortas ir duoda tikslą — surinkti 13 magiškų kortų, kurios leis iškviesti tryliktą kovotoją į kovos lauką, suteikti specialių galių kariams ar pamėgdžioti tam tikros klasės oponentą. To dėka ne tik

išsamiau ištyrinėsite aplinką, bet ir visada, neskaitant priešo nugalėjimo, turėsite antraeilę užduotį — surasti kortą.

Muzika, kad ir kaip būtų gaila, liko nepatobulinta, ir kelios ausis rėžiančios melodijos neilgai trukus įgrysta. Tačiau naujovių pakankamai daug, kad būtume maloniai nustebinti.

Paliko iš ko kitiems pasimokyt. Ir įrodė, kad dar neatėjo tie beširdžiai futuristiniai laikai, kuomet šiltas kūrėjo delnas nebegalėtų iš molio norimos figūros nulipdyti...

Žygis

+ PRIVALUMAI

+ Ne paprasčiausias portas, o gražiausias atnaujinimas.
+ Du viename - taktinio RPG pradžiamokslis ir vienas iš legendinių žanro pradininkų.
+ Veikėjų asmenybės ir šioks toks jų bendravimas tarpusavy.

- TRŪKUMAI

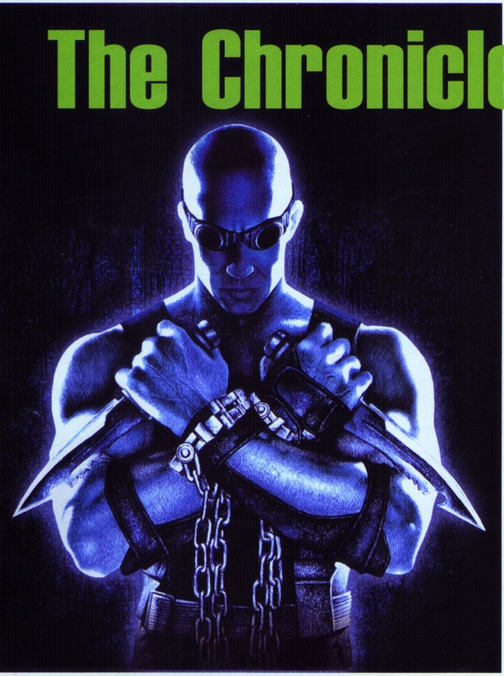
- Senoka grafika, galinti atbaidyti dalį žaidėjų.
- Kraupi muzika. Gal nebūtų kraupi, jei visąlaik negrotų ta pati.

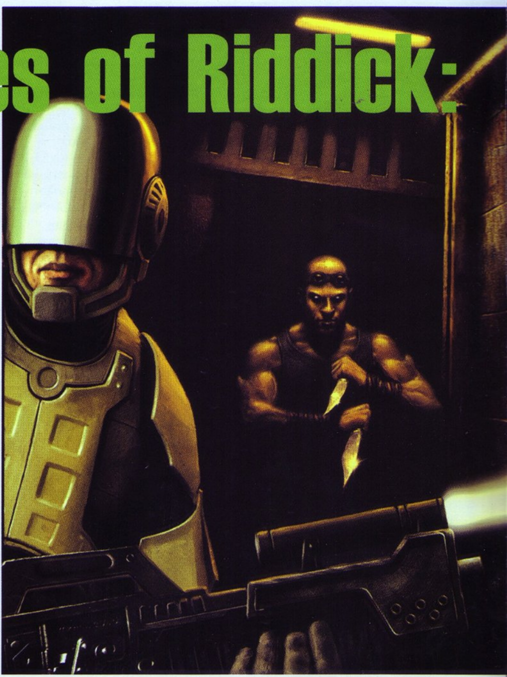
Išvada: Klasika... Legenda... Vadinkit kaip norit, tačiau šis kūrinys dar kartą įrodė, jog kūrėjų neabejingumas savo kūriniui vis dar yra vienas pagrindinių sėkmės garantų.

IŠVADA 86

GARSAS	**75**
Nieko stebuklingo, bet ausų neskauda.	
MUZIKA	**56**
Skauda, skauda tas ausis!! Monotonija.	
GRAFIKA	**70**
Pasenusi, bet su pastebimais patobulinimais.	
VALDYMAS	**80**
„Pripumpuotas" patogių funkcijų.	
SIUŽETAS	**85**
Prisiminkime žaidimo sukūrimo datą ir platų veikėjų pasirinkimo spektrą.	

The Chronicles of Riddick:





Escape From Butcher Bay

TAMSOS PRIEŠAS

Kūrėjas: **Starbreeze Studios** | Leidėjas: **Vivendi** | Data: **2004-08-13** | Žanras: **veiksmo nuotykių**

Frazė „Film Based" „klijuojama" prie kiekvieno žaidimo, kuriamo pagal filmą, niekad nesakė nieko gero. Tokie žaidimai dažnai yra kuriami paskubomis, į juos investuojama mažai lėšų. Tai žaidimai, iš kurių bandoma „išpešti" papildomą monetą. Mums tai dažniausiai būna „į orą" išmesti pinigai — produktas nevertas tokios kainos ir žaidėjo sugaišto laiko. Tačiau situacija pasikeitė, kai dienos šviesą išvydo dar vienas filmu paremtas žaidimas The Chronicles of Riddick.

Ko reikia tobulam žaidimui? Puikios reklamos kampanijos? Nuolatinių mėnesinių trailer'ių ar „geimplė-jaus" filmukų, kurie kiekvieną kartą verčia nekantrauti ir dar labiau laukti žaidimo? Dviejų ar daugiau metų žaidimo kūrimo trukmės su nuolatiniais paslaptingais atidėlioji-mais ir kitais išleidimo datą nukeliančiais įvykiais (visi girdėjome apie Half-life 2 programinio kodo vagystę)? O galbūt reikia įrodymo — žaidimo, kuris absoliučiai „nužudo" visas prieš išleidimą skleistas kritikų kalbas. Būtent toks ir yra žaidimas The Chronicles of Riddick — mažai reklamuotas bei girtas, išleistas

kartu su filmu ir pribloškęs visą pasaulį. Taip, tai — Super Žaidimas. Abejoju, ar atsirastų žmogus, kuris mėgintų tai paneigti. Žaidimas tiesiog neturi minusų, kaip vienintelį trūkumą galėtume įvardinti nebent jo trukmę. Žaidimą galima įveikti per 8–10 valandų. Bet tai, ką tenka patirti per šias valandas, yra tiesiog nepakartojama,— tai lyg filmas, kuriame jo eigą vykdome patys. Nuostabus, įtemptas siužetas, geriausia visų laikų grafika konsolių žaidimuose, nuostabus garsas bei dar nuostabesni (beje, necenzūriniai) veikėjų dialogai, stealth, fighting, shooting, adventure elementai puikiai sukurti ir sudėti į vieną žaidimą, galimybė pajusti tikrąjį kalėjimo gyvenimo „skonį“. Tai žaidimas, kuris verčia mus norėti vis daugiau, kuris priverčia mus neatsiplėšti nuo ekranų ir nepaliaujamai žaisti, patirti vienas už kitą nuostabesnius nuotykius.

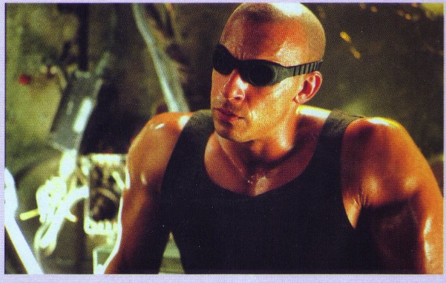
Žaidime valdome kalinį Riddick'ą (filme vaidina aktorius Vin Diesel), kurį „priduoda“ į saugiausią ir, ko gero, didžiausią pasaulyje kalėjimą Butcher Bay. Iš jo niekas nėra pabėgęs ir niekas to niekada nepadarys,– taip teigia kalėjimo prižiūrėtojai, kurie džiaugiasi į kalinių gretas „priėmę“ tokią garsenybę. Taigi mūsų tikslas paprastas — pabėgti. Žinoma, tai iš tiesų nėra lengva, nes kalėjimo apsauga tikrai labai gudri, juo labiau, kad ne visiems pavyksta iškęsti kalėjimo gyvenimo keliamus sunkumus. Kiekvienam naujam kaliniui ten nėra lengva, nes niekas su juo nesiskaito, jis neturi pažinčių, ir pats turi išsikovoti pagarbą. Taip tenka elgtis ir mums. Tenka vykdyti žiaurius kitų kalinių užsakymus, norint kad jie mus gerbtų, dalyvauti nuolatinėse muštynėse, nesutarimuose, žodžių mūšiuose. Išsikovojus autoritetą, tenka galvoti, kaip pasprukti iš šitos „skylės“. Štai nuo tada ir prasideda visas veiksmas. Nuolatiniai nuotykiai keliaujant kalėjimo ribose, nepaliaujamas slapstymasis nuo apsaugos. Žinoma, pirmas blynas

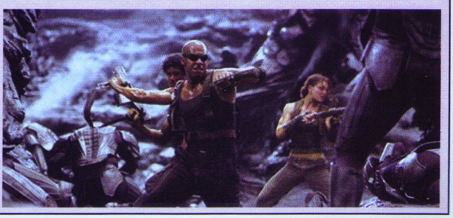
RYDIKO KRONIKOS

Režisierius ir scenarijaus autorius: David Twohi
Vaidina: Vin Diesel, Judi Dench, Colm Freore, Karl Urban

The Chronicles of Riddick, naujasis mokslinės fantastikos filmas, sukurtas remiantis 2000-ųjų filmu „Aklina Tamsa“ (Pitch Black), kuriame pagrindinį vaidmenį taip pat atliko Vin Diesel. Tačiau tiesioginiu tęsiniu filmo Rydiko Kronikos negalima vadinti. Čia pristatoma daug platesnė visata, ištisa visata. Panašiai kaip Imperija „Žvaigždžių Karų“ serijoje, Rydiko visatoje tamsieji Nekromongeriai, kuriuos veda šeštasis Lordas Maršalas ryja planetas siekdami užvaldyti visatą. Priartėję prie paskutinės aukos, jie sutinka didžiulį pasipriešinimą, žmones, vedamus neoficialios valdovės Aereon. Rydikas (Vin Diesel) stoja į pagalbą žmonėms, tačiau per kovą yra pagrobiamas ir uždaromas į tolimą aukščiausio saugumo kalėjimą, iš kurio privalo pabėgti ir stoti į kovą su žmonių naikintojais.

„Rydiko Kronikos“ Lietuvos kino teatruose startuos nuo rugsėjo 17 dienos.



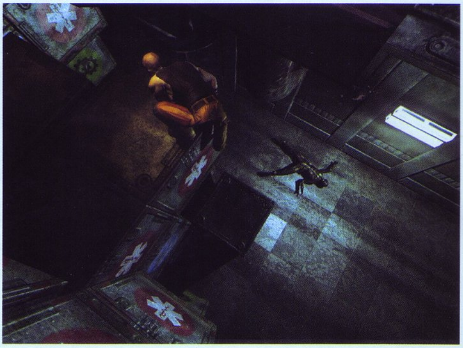


visada prisviles, todėl iš pirmo karto nepavyks pasprukti — kiekvieną kartą, kai mus pagaus, būsime nusiųsti į dar baisesnes kameras, su dar gudresne apsauga. Bet tai mūsų nesustabdys...

The Chronicles of Riddick žaidime tenka arba tyliai sėlinti stealth režimu, arba kovoti ginklais. Dažnai bėgant iš kalėjimo tenka naudotis vien slaptumo bei rankų sugebėjimais. Riddick'ui jau žaidimo pradžioje atsiranda galimybė matyti tamsoje, – ją jam padovanoja paslaptingas padaras, panašus į trolį. „Aš nebijau tamsos, tamsa bijo manęs", – dažnai tenka išgirsti iš mūsų valdomo veikėjo, o tai ypač baugina kalėjimo prižiūrėtojus. Keliaudami stealth režimu, prisėlinę už nugaros, galime nusukti sargybiniams kaklą, o jei tai nepavyksta, tenka susikauti rankomis, arba sugriebus už sargybinio rankų, kurios laiko ginklą, jį patį nušauti jo ginklu. Kovos manevrai sukurti išties efektyviai.

Gauti ginklą čia nėra labai lengva, kadangi visi jie yra su DNR apsauga, o jei juos priliečia ne tas asmuo, jis gali gauti nemažą dozę elektros. Bet tai nėra kliūtis, kadangi ne kartą įveiksime šią apsaugą ir turėsime galimybę pasidžiaugti šiais žaisliukais. Tuomet ir prasidės visas veiksmas. Nuolatiniai klaidžiojimai tamsiais, kraujo klanuose „paskendusiais" koridoriais, bei kovos su miniomis priešų yra išties smagūs. Priešai nėra buki, jie nuolat mus nustebina, iššokdami ar išsiridendami iš artimo kampo, slapstosi už dėžių ar kitų objektų, mėto granatas. Bet tai nėra vieninteliai mūsų priešai, kadangi tenka pakovoti ir dar su stipresne apsauga, pavyzdžiui, su robotais, valdomais viduje sėdinčio apsaugos darbuotojo. Bet kas sakė, kad ir mes to negalime daryti? Viskas, ką gali kalėjimo apsauga, yra pasiekiama ir mums.

Chronicles of Riddick grafika praktiškai tobula. Realaus laiko šešėliai, didelė bei retai krentanti kadrų seka, ryškios tekstūros, nepakartojami efektai realiu laiku. Įsivaizduokite milžinišką monstrą-roplį, griaunantį sieną galva, kuomet pradeda griūti plytelės, uždulksta visa patalpa, ir jis nieko nelaukęs suriaumoja ir ima pulti mus. Galbūt tai sunkiai įsivaizduojama, nes dauguma šiuolaikinių žaidimų tai realizuoja gan juokingai, ir tai vyksta per keletą sekundžių, o iš efektų galime nebent pasijuokti. Bet šiame žaidime taip nėra. Net ant žemės numesta granata „išdrasko" grindinyje esančias



plyteles. Tie patys milžiniški robotai juda labai realistiškai, kiekviena į juos paleista kulka sukelia milžiniškas žiežirbas, kurios palieka žymes ant korpuso. Tai reikia pamatyti, nes pasakojimas niekad neperteiks to, ką perteikia pats žaidimas. Garsas taip pat įspūdingas. Dialogai, ko gero, verti papildomo apdovanojimo, nors beveik kiekvienas iš jų yra necenzūruotas. Vin Diesel įgarsinimas išties pagirtinas. Kaip ir visada, jo balsas yra ramus, neskleidžiantis daug emocijų, kiekvienas žodis sakomas apgalvotai. Taip turi kalbėti tikrai garsus kalinys. Kiti garsai, tokie kaip sprogimai ar robotų judesių garsai skamba taip pat tikroviškai. Net meniu žaidime atrodo kaip tikras šedevras, kurio išvaizdą aprašyti būtų pernelyg sunku.

Vertinant šį darbą galima užduoti kelis klausimus. Kuris kitas žaidimas siūlo nepertraukiamą 8-10 valandų veiksmą, su nuostabia grafika bei garsu, nepakartojamu siužetu, nuostabiai suderinta action adventure sistema? O ar yra panašias galimybes siūlantis žaidimas, sukurtas pagal filmą ? Nėra, ir abejoju, ar kada bus. Pabaiga.

ID

GARSAS	**95**
Nuostabiai įgarsinti dialogai, realistiškas efektų įgarsinimas.	
MUZIKA	**80**
Elementari.	
GRAFIKA	**99**
Arčiausiai tobulybės.	
VALDYMAS	**95**
Paprastas, lengvai perprantamas.	
SIUŽETAS	**98**
Puikiai sugalvotas, intriguojantis, spalvingas.	
Kas toliau?	**IŠVADA 98**

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

PERĖJIMAS

Antroji Splinter Cell dalis ne per seniausiai pasirodė PlayStation 2 platformoje. Apie žaidimą rašėme tuomet, kai jis pasirodė Xbox sistemoje, o dabar pateikiame visą jo perėjimą.

1 MISIJA: JAV AMBASADA Į DILI, RYTŲ TIMORĄ

Pirmoji misija yra labai paprasta, ir supažindina su Semu bei jo judesiais. Patikrinkite savo OPSAT (Select mygtukas). Ko gero, reikės užsidėti naktinio matymo prietaisą NVG, kad galėtumėte matyti. Beje, žaidimo metu dažniausiai teks naudoti šį prietaisą, o perėjime bus minima, kur reikia jį nusiimti.

Bėkite tiesiai, šokite ir lipkite ant doko. Eikite juo iki kopėčių, jomis lipkite ir sukite dešinėn. Matysite langą su virve viršuje. Griebkite už jos ir leiskitės žemyn. Pasukę išvysite dar vieną virvę, kurią reikės įveikti rankomis. Atsidūrę virš vandens, pakelkite kojas, kad praeitumėte pro tvorą. Tada nuleiskite kojas ir nusileiskite pats ant takelio. Eikite juo dešinėn, tada už kampo atverkite duris. Praėję pro kambarį, panaudokite spynų visraktį ir atrakinkite duris. Eikite virš vamzdžio šalia žibinto ir lipkite viršun. Lįskite į spąstus priešais jus ir šokite žemyn. „Čekpointas" (toliau ČP).

Eikite pro duris dešinėje, laiptais žemyn ir link apšviesto lango. Praeikite po taku kairėje. Sekite juo, kol išvysite laiptus. Lipkite jais, tada taku — ir žemyn kitais laiptais. Atsiremkite į tvorą dešinėje. Eikite iki jos galo ir atlikite naują SWAT posūkį (pasižiūrėkite iš už kampo ir spauskite X). Išjunkite savo NVG ir iššaukite į šviesą. „Iškirskite" sargybinį ir paslėpkite jo kūną. Eikite pro duris — ir tiesiai, kol prasidės pokalbis. ČP.

Užsidėkite karščio akinius HVG, kad matytumėte, kur yra minos. Eikite tolyn dešinėn ir prašliaužkite po takeliu. Pasukite kairėn ir eikite tiesiai, kol išlįsite iš po takelio. Šalia jūsų yra dėžė, lipkite ant jos ir žiūrėkite į sieną. Pašokite ir nusigaukite skersai iki galo. Nušokite ir eikite į kitą kambarį, čia lipkite kopėčiomis priešais žibintą. Eikite ant vamzdžio, esančio kiek dešinėje ir priešais. Nusileiskite žemyn ir eikite dešinėn. ČP.

Pro duris eikite laiptais žemyn, tada sukite dešinėn. Eikite siauru praėjimu, ir turėtumėte gauti signalą, kad reikia atlikti pusiau praskleistą šuolį. Sekite nurodymus ir užlipę eikite pro duris kairėje. Po to, gavę signalą, galite pašvilpti arba iššauti į žibintą — pritrauksite sargybinio dėmesį. „Iškirtę" jį, paslėpkite jo kūną. Toliau eikite kambariu, nueikite nuo krašto kairėje ir nukriskite. ČP.

Eikite į vandenį ir sukite kairėn. Iššaukite šviesą ant tilto. Reikia prašliaužti pro vandenį, kad sargybinis jūsų neišgirstų. Eikite kiek įmanoma žemyn srove. Iššaukite šviesą virš durų. Įeikite ir sukite dešinėn link kitų durų. ČP.

Atrakinkite duris, įeikite į kambarį — ir dešinėn. Po pokalbio eikite pro duris, pagriebkite vyruką, sėdintį ant dėžės. Grįžkite į prieš tai buvusį kambarį ir apklauskite vyrą kampe šalia dėžių, po to jį „iškirskite". Palaukite, kol praeis kalbantis vyras ir grįš į savo kambarį. Eikite prie vamzdžio tolimame kiemo gale, dešinėje, ir lipkite viršun. ČP.

Lipkite kopėčiomis priešais jus, sukite dešinėn, tada kitomis kopėčiomis — kairėn ir šokite žemyn. Prasėlinkite už kampo ir prisišliekite prie sienos. Pritūpę sėlinkite iki kampo, tada aplink (likite šešėliuose). Eikite prie sienos su dideliu langu ir vėl prisišliekite. Eikite po langu, prasidės pokalbis. Saugiai galite nueiti iki kampo nepastebėtas. Palaukite kol Sadono pradės kalbėti, o kol jis kalba, galite praeiti pro duris. Atlikite SWAT judesį ir toliau judėkite. Apeikite kitą kampą, tada — iki galo. Prisišliejęs Semas gaus galimybę išlipti vamzdžiu. Pagriebę stogą, nusigaukite aplink kampą ir kiek toliau. ČP.

Nukriskite ir eikite į kampą. Išlipkite ir nusileiskite vamzdžiu. Sėlinkite pro duris, „iškirskite" vyruką, kankinantį Šetlandą. Paimkite kuprinę ir pakalbėkite su Šetlandu. Paslėpkite sargybinio kūną ir eikite pro duris, šalia kurių „iškirtote" sargybinį. „Iškirskite" dar vieną ir eikite koridoriumi. Galite užsukti į kambarį su sveikatos komplektu. Koridoriaus gale — į dešinę ir link laiptų. ČP.

Lipkite laiptais žemyn ir pasislėpkite už kolonos. Palaukite, kol ateis sargybinis, ir pašvilpkite. Greitai ir tyliai pajudėkite kelis žingsnius šalin. Kai jis ateis pažiūrėti, kas čia vyksta, „iškirskite". Paslėpkite kūną už baro ir paimkite butelį. Kambario gale yra dar du sargybiniai, — meskite jiems butelį. Vienas ateis pažiūrėti, bet ne pakankamai arti, tad sušvilpkite, o jam priėjus arčiau, jį „iškirskite". Kiek įmanoma priartėkite prie kito sargybinio nepastebėtas ir atlikite tą patį. Eikite į tolimą kambario galą — ir kairėn. Tada holu — ir vėl kairėn. Tada pro duris dešinėje ir pro kambarį. ČP.

Praėjus prasidės pokalbis. Išjunkite savo NVG. Kai pasiruošite, eikite į šviesą ir likite joje, kol pasieksite kitą kiemo galą. Eikite pro duris dešinėje. Tada laiptais, pro miegamąjį, ir vėl laiptais. Iškirskite sargybinį balkone ir atverkite duris. Pakalbėkite su Ingrid ir atverkite duris už jos. ČP.

Kambaryje prieikite prie lango. Užlipkite ant krašto, tada nukriskite į kambarį. Eikite kairėn iki stogo galo ir nusileiskite siena. Likite šešėliuose, kol sargybinis nueis šalin, tada

nulipkite iki apačios. Nukaukite sargybinį ir paslėpkite kūną. Turėtumėte išvysti nedidelį bokštelį (kairėje nuo jūsų nusileidimo vietos). Užlipkite ant jo ir įjunkite jungiklį. Grįžkite žemyn ir eikite kairėn. Nelipkite laiptais, o likite dešinėje ir eikite tarp pastatų. Nukaukite dar vieną sargybinį, tada lipkite į kitą bokštą, spauskite jungiklį — ir žemyn. Eikite kairėn ir lipkite laiptais. Eikite už kampo, ten išvysite kitą sargybinį. Pasistenkite, kad jis aptiktų jūsų judėjimą, ir ateitų pažiūrėti. Kai jis pradės eiti, grįžkite laiptais ir pasislėpkite šalia jų. Susitvarkykite su sargybiniu, grįžkite laiptais ir eikite į valtį doko gale.

2 MISIJA: NUSTATYTI SADONO VYRIAUSIĄ SAMDINĮ

Po pokalbio patikrinkite OPSAT ir eikite pirmyn. Lipkite kopėčiomis žemyn ir nukriskite. Iššaukite žibintą priešais. Apsisukite ir eikite gatvele dešiniau, kol išvysite žibintą kitapus. Jį iššovę, prisišliekite prie sienos kairėje ir eikite link kampo. Sustokite prieš pat kampą ir palaukite traukinio. Išlįskite iš už kampo ir nušaukite į galvą sargybinį. Traukinio dešinėje yra kopėčios. Užšokite ir eikite pirmyn. Įkriskite pro skylę ant stogo ir iššaukite žibintą už jūsų. Slėpkitės už suolo dešinėje ir laukite sargybinio. Nukovę jį, eikite į tą traukinio galą. Įsitikinkite, kad pro skylę sienoje jūsų nepastebi sargybinis kairėje. Prieš išeidamas, nušaukite jį. Nueikite į tą vietą, kur pašovėte sargybinį. Sekite koridoriumi iki pokalbio. Iššaukite vamzdį viršuje, tada eikite pro kambarį, atverkite duris ir patekite į koridorių. Iššaukite šviesą ir eikite pro duris. ČP.

Atverkite duris kairėje, iššaukite dvi šviesas iš tarpdurio. Kambaryje eikite kairėn, stovėkite „saloje" ir sušvilpkite, tada pasislėpkite šalia spintelės. Kai praeis sargybinis, pasekite jį ir „iškirskite". Toliau eikite kambariu, atverkite duris ir sušvilpkite. Prisiviliokite sargybinį, kol galėsite „iškirsti". Paimkite skardinę nuo stalo ir meskite į kitą sargybinį. Jo atsikratę, eikite pro kambarį, tada pro kitą ir dar kitą kambarį. ČP.

Iššaukite šviesą, atverkite priešais duris ir iššaukite dar vieną šviesą auditorijos centre. Susitvarkykite su trim sargybiniais, įėjusiais į kambarį. Tada eikite į tolimame auditorijos gale esantį kambarį. Atrakinkite duris kairėje ir patekite į kitą kambarį. ČP.

Įdėkite į savo SC-20K dūmų granatas. Toliau turite elgtis greitai: atverkite duris ir iššaukite antrą langą iš kairės. Paleiskite dūmų granatą į kambarį, tada eikite į jį. Paslėpkite kūnus, tada pasinaudokite raudonu kompiuteriu. Turite pusantros minutės, per kurias privalote nukenksminti bombą. Grįžkite į koridorių, iššaukite šviesą. Nusėlinkite iki antrų durų kairėje ir, jas atrakinę, kambaryje nukenksminkite bombą. Iššaukite kitą šviesą, ir ateis patikrinti sargybinis. Pasislėpkite kampe ir jo atsikratykite. Tada eikite pro kitas duris. ČP.

Lipdami laiptais gausite patarimą. Lėtai judėkite, kad praeitumėte pro judesio detektorius — raudonas šviesas sienoje. Lipkite laiptais — ir pro duris. Iššovę šviesą, eikite koridoriumi. Limpančiu elektrošoku iššaukite į patruliuojantį sargybinį. Paimkite kuprinę ir paslėpkite kūną, toliau tęskite koridoriumi — ir į kambarį kairėje. Paimkite „elektrošokerį" ir išeikite. Toliau eikite lėtai, nes yra dar vienas judesių sensorius. Pašaukite sargybinį „elektrošokeriu" ir iššaudykite šviesas. Eikite pro antras duris kairėje ir iššaukite į sargybinį „šokeriu". Eikite pro paskutines duris hole, čia iššaukite šviesas. Kambaryje eikite į kampą kairėje ir panaudokite kompiuterį. Eikite pro kitas duris ir panaudokite klaviatūrą ant durų priešais holą, kad patektumėte į kambarį. ČP.

Kambaryje priešais yra lempa. Išjungus ją, ateis sargybinis. „Nukirtę" jį, atverkite duris ir iššaudykite šviesas hole. Lėtai judėkite holu, atverkite duris ir iššaukite kamerą laiptų viršuje. Išjunkite sienos miną, toliau lipkite laiptais ir tęskite pro kitas duris. ČP.

Įženkite į kambarį. Kai sargybinis priešais jus atsistos, šaukite aukštai į jį „šokeriu". Kai kitas sargybinis sustos kampe, dešinėje, taip pat šaukite jį „šokeriu". Panaudokite klaviatūrą šalia durų ir įeikite į kambarį. ČP.

Po pokalbio ant stalo pasiimkite „šokerius", apsiginkluokite jais ir įsijunkite HVG. Eikite pro duris ir iššaukite į sargybinį. Tęskite kambariu iki kitų durų. Atrakinęs jas, eikite ir nukriskite nuo krašto kairėje. Nusikeberiokite koridoriumi. Kol praeis sargybinis, likite šešėliuose, tada toliau judėkite už kampo. Kai tik galėsite užlipti ant tako, taip ir padarykite. Reikia palaukti, kol abu sargybiniai nebus šalia, kai lipate. Eikite pro duris ir atverkite pirmąsias kairėje. ČP.

Eikite pro kambarį, čia yra durys grindyse. Šokite pro jas ir tęskite toliau. Gale šokite ir pakalbėkite su Francis. Po scenos lipkite ant daikto šalia Francis ir šokite į ventiliacijos angą. Nesijaudinkite dėl pašovimų ir praeikite pro angą. Iškriskite ir eikite prie furgono priekyje.

3 MISIJA: SUTIKTI NORMANĄ SOTĄ

Kriskite pro duris apačioje ir eikite pirmyn pro kitas duris. Su optiniu kabeliu pažiūrėkite, kur yra sargybinis. Čia reikia būti labai atsargiam. Jei jis yra šalia už durų, tiesiog leiskite joms atsiverti, ir sargybinis bus iškirstas. Jei jis toliau, įeikite ir palaukite, kol jis atsidurs tolimoje dešinėje, o tik tada judėkite. Eikite kaire puse ir nulipkite žemyn. Jei sugebėsite jį „iškirsti", viskas seksis daug lengviau. Įlipkite į vagoną ir leiskitės pro duris apačioje jo gale. Kabarokitės traukinio dugnu. ČP.

Atsiradus galimybei lipkite viršun. Iš karto nušaukite šviesą virš jūsų. Panaudokite jungiklį šalia raudonų šviesų. Atverkite duris ir eikite į koridorių. Panaudokite jungiklį priešais. Kažkas ateis įjungti šviesų, tačiau „iškirskite" jį, jam nespėjus to padaryti. Eikite į kitą kambarį — ir pro duris kairėje. Išlipkite ir kabarokitės traukinio išore, kol galėsite atidaryti duris ir įlįsti. Atidarykite duris dešinėje ir įeikite. ČP.

Po pranešimo palaukite kito pokalbio prieš atverdamas duris. Tada jas atvėręs, iššaukite šviesą. Eikite pro kambarį — ir į koridorių. Prisišliekite prie sienos dešinėje, atlikite SWAT posūkį per pirmuosius du tarpdurius. Kai nusigausite iki 18 kupė, pakalbėkite su Sotu. Kai jis išeis, pasinaudokite kompiuteriu, o tada sekite jį holu. Turite 45 sekundes, kad galėtumėte įrašyti telefono pokalbį. Pasiimkite lazerinį mikrofoną ir įrašykite Soto pokalbį. ČP.

Ženkite dešinėn, nes Sotas eina link jūsų. Leiskite jam ir sargybiniui praeiti. Sėlinkite pro vagoną ir „iškirskite" sargybinį, paimkite kuprinę ir tęskite. Pro kitas duris įeikite į vagoną ir bėkite pirmyn laiptais. Dešinėje bus kopėčios. Lipkite ir atidarykite dangtį apačioje. Bėkite pirmyn, kol bus galimybė šokti ant virvės.

4 MISIJA: IDENTIFIKUOTI BIOLOGINĮ AGENTĄ

Pakalbėkite su Koenu, tada eikite ir lipkite laiptais. Iššaukite jų viršuje esančią šviesą. Už kampo bus sargybinis. „Iškirtę" jį, eikite už kito kampo ir

prisišliekite prie sienos, tada atlikite SWAT posūkį tarpduryje. Toliau tęskite gatve, iššaukite šviesą virš durų. Palaukite kitoje gatvės pusėje prieš iššautą šviesą, kol ateis sargybinis, tada jį „iškirskite". Toliau eikite gatve iki laiptų, iššaukite šviesą dešinėje ir tęskite. ČP.

Lipkite laiptais, iššaukite šviesą kairėje, toliau iššaukite šviesą kitame praėjime. Eikite trumpu praėjimu, už kampo bus sargybinis, o šalia jo, dešinėje, kažkas kampe. Toliau matysite sargybinį ir du kitus vyrus. Palaukite, kol išeis patruliuojantis sargybinis, tada pašvilpkite. Grįžkite į praėjimą kairėje, už kampo, ir pasislėpkite šalia sienos. Kai ateis sargybinis, jį „iškirskite", paslėpkite kūną. „Iškirskite" vyruką kampe, kairėje. Leiskite praeiti grįžtančiam patruliui. Eikite į kampą tolimame kiemo gale (už dviejų vyrų ant suolo). Čia palaukite sargybinio ir jį „iškirskite". Prisišliekite prie sienos ir eikite į kitą kampą, tuomet priešingame kampe išvysite vamzdį. Lipkite juo, tada keberiokitės kraštu už kampo. Keberiokitės kiek įmanoma tolyn ir nukriskite. Pagriebę kitą kraštą, dar nukriskite ir pasislėpkite už dėžių. Palaukite, kol praeis vyrai, ir pradės patruliuoti sargybinis. Iššaukite šviesą vidury kiemo ir, kai galėsite, „iškirskite" sargybinį. Eikite į parduotuvę, o joje — link raudonų užuolaidų. ČP.

Bėkite laiptais ir „iškirskite" du sargybinius, kol jie nespėjo pulti Saulo. Pakalbėkite su juo, tada pasitraukite. Paimkite iš slaptavietės SC-20K. Vėl pakalbėję su juo, sekite jį, ir vėl pakalbėkite. Eikite siauru praėjimu laiptų, kuriais sekėte Saulą, dešinėje. Eikite pro duris. ČP.

Iššaukite šviesą priešais. Eikite gatvele, kol beveik pasieksite kampą. Pašokite tarp sienų ir sušvilpkite. Kai po jumis praeis sargybinis, nukriskite ir „iškirskite" jį. Išeikite iš gatvelės, prisišliekite prie sienos kairėje. Prasisukite SWAT pro duris ir iššaukite šviesą virš laiptų. Eikite laiptais, sukite kairėn ir išaukite dar dvi šviesas. Eikite šaligatviu ir laikykitės vienos ar kitos pusės. Turite iššauti dar vieną šviesą. Apėję kampą, išvysite du vyrus. Iššaukite šviesą šalia jūsų. Šalia tos šviesos yra stulpas, kuriuo reikia lipti. Užlipę eikite kraštu ir kriskite žemyn. Pasigriebę dar kriskite, o vėl pagriebę kraštą, lipkite link lango. Prieikite prie lango ir palaukite, kol vyras išeis. Išlipkite pro langą ir nueikite nuo krašto. Pagriebę jį, nukriskite ir eikite į kairę šaligatvio pusę, kad išvengtumėte sargybinio. Toliau tęskite ir pasislėpkite duryse kairėje. Palaukite, kol sargybinis nueis į šviesą, ir iš savo vietos iššaukite ją. Kai sargybinis praeis jus, „iškirskite" jį. Toliau eikite šešėliuose iki kito kampo. Ten esantį sargybinį galite „iškirsti", kai jis žiūrės į sieną. Toliau išvysite mažą erdvę kairėje, kur Semas gali nukristi. Pagriebę kraštą, nukriskite ir tęskite toliau. ČP.

Paeikite kelis žingsnius ir atlikite praplėstą šuolį. Lipkite ant krašto ir eikite už kampo. Prisišliekite ir eikite toliau nepritūpę. Nuėję prie kampo šokite ir pagriebsite virvę. Nukritęs Semas pagriebs kraštą. Keberokitės už kampo ir kriskite ant tento. Nueikite iki galo ir nukriskite. Eikite gatve, laikykitės dešinės sienos. Praeis sargybinis, leiskite jam nueiti už kampo. Dabar gan gudri dalis. Turite išvysti didelį tarpdurį dešinėje ir didelę dėžę, ant kurios yra statinė. Šalia yra sargybinis ir kitas patruliuojantis sargybinis. Stovėkie tarpduryje kiek įmanoma toliau nuo artimiausio sargybinio. Palaukite, kol patruliuojantis sargas nueis iš jūsų matymo lauko, tada pašvilpkite ir pasitraukite iš kampo. Abu sargai ateis į triukšmą. Palaukite, kol ateis antras, tada „iškirskite" jį. Pakartokite tą patį, kad „iškirstumėte" antrą sargą. Tęskite iki kito kampo. Kieme patruliuoja dar vienas sargas, tad būkite atsargūs. Kirskite gatvę, prisišliekite prie sienos (šalia didelių dvigubų durų). Bus mažas vamzdis, turite būti kitoje jo pusėje. Eikite šalia sienos iki kampo. Lipkite vamzdžiu ant krašto. Eikite iki kitos jo pusės, nukriskite ant žemesnio krašto. Pritūpkite ir atsišliekite į sieną. Judėkite šalia krašto tiek, kiek galite. Po savimi iššaukite šviesą, tada nukriskite. Pagriebę keberiokitės pro kliūtį ir vėl užlipkite. Tęskite ir užšokite ant kito krašto. Eikite juo ir kriskite žemyn. Eikite iki šio krašto galo

ir vėl kriskite. Prisišliekite ir tęskite, šokite ant kito krašto ir nukriskite kitoje pusėje. Eikite iki krašto ir nukriskite. ČP.

Eikite pirmyn pro duris. Kampe yra vamzdis, kuriuo užlipkite. Kai jūs nukrisite, jūsų kitoje tvoros pusėje lauks Dahlia, tad pakalbėkite su ja. ČP.

Reikia daryti, kaip ji sako, ir likti nepastebėtam. Sekite Dahlia. Tiesiai priešais jus patruliuoja sargas. Reikės pašvilpti, kad priviliotumėt ir „iškirstumėt" jį. Tada iššaukite šviesą priešais du kalbančius vyrus ir tęskite. Eikite už kampo, ten lauks Dahlia. Eikite pirmyn, bet ne per toli. Leiskite Dahlia pakalbėti su pareigūnu, o kai jie nueis, eikite pirmyn ir paimkite daiktus nuo dėžės kairėje. Išsiskyrę su Dahlia, sekite ją. ČP.

Ženkite kelis žingsnius, pašokite ir sušvilpkite. Kai sargas eis po jumis, nušokite ir „iškirskite" jį. Dahlia paeis po šviesa, iššaukite šviesą ir eikite ten. „Iškirskite" sargybinį ir paslėpkite (tinkama vieta yra kairėje nuo stendų — tarp sienos ir tvoros). Tęskite toliau — ir laiptais žemyn. Turėtumėte matyti vietovę priekyje su šviesa. Lipkite laiptais išlikdami šešėlyje ir prisišliekite prie sienos. Dabar atlikite SWAT posūkį iki pat galo. Eikite pirmyn — ir pro duris. ČP.

Eikite pirmyn ir iššaukite šviesą. Sekite Dahlia laiptais ir išvysite sargybinį. Iššaukite šviesą arba sušvilpkite, kai sargybinis ateis, jį „iškirskite". Eikite žemyn — ir pro pirmą tarpdurį. Priartėję išvysite sargybinį.Kai jis praeis, pasėlinkite už jo ir jį „iškirskite". Toliau tęskite ir iššaukite šviesą. Eikite link Dahlia, ir ji keliaus toliau. Praeikite pro kitą šviesą, tačiau atsargiai, nes ateis patikrinti sargas. „Iškirtę" jį, lipkite laiptais žemyn ir pakalbėkite su Dahlia. Praėję pro duris vėl pakalbėkite, tada praeikite pro ją. ČP.

Lipkite laiptais dešinėje. Sekite sargybinį ir jį „iškirskite". Toliau iššaukite kitą šviesą, o kai praeis kitas sargas, jį taip pat „iškirskite". Eikite iš kur išėjo antrasis sargas. Praėjimo gale, kairėje, yra vamzdis. Užlipę atsidursite miegamajame, pro jį prasėlinkite iki kito kambario, tada — pro žmones, žiūrinčius TV, ir išlipkite pro langą ant krašto. Eikite dešinėn ir lipkite kitu vamzdžiu. Eikite kraštu. ČP.

Priešais yra mažas vamzdis, nusileiskite juo. Greitai slėpkitės vienoje ar kitoje pusėje, kad galėtų praeiti Dahlia. Sekite ją iki pokalbio. Kai ji nueis, „iškirskite" pareigūną. Eikite pro vartus — ir pirmyn kiek galite. Eikite pro duris dešinėje, kur yra Dahlia. Lifte pakalbėkite su ja. Darykite kaip sako Lambertas. ČP.

Išėję iš lifto, „iškirskite" sargą dešinėje. Koridoriumi eikite aplink, tada — laiptais ir pirmyn. Praleiskite iš už kampo ateinantį sargą ir tęskite. Dešinėje lipkite vamzdžiu ir Semas pakibs. Pakelkite kojas ir keberiokitės pro vartus. Nukriskite kitoje pusėje ir eikite pirmyn. ČP.

Eikite pro mažus vartus ir nukriskite nuo takelio kairėje. Už kampo užlipkite ant tako. Eikite pro artimiausią tarpdurį, o tada koridoriumi. Prie kito tarpdurio bus sargybinis, atsikratykite juo. Atsikratykite ir kitu atėjusiu sargu. Paslėpę kūnus, eikite į aptvertą vietą ir paimkite daiktus. Išeikite pro duris, esančias įstrižai nuo tų, pro kurias įėjote. Už kampo įeikite į kambarį dešinėje. Sekite koridoriumi, kol ateisite iki rampos. Lipkite ja — ir į dešinę nuo darbo vietos. Išvysite šviesą tolumoje, darbo vietovėje, ten nueikite ir paimkite objektą. ČP.

Eikite žemyn rampa — ir pro tarpdurį priešais. Šaukite į sargą „šokeriu". Paimkite kūną, išneškite lauk ir išmeskite į kairę nuo tako. Lipkite ant tako šalia kitų durų, kad išvengtumėte šūvio. Eikite trumpu koridoriumi, kol virš savęs išvysite šviesą. Išeikite pirmyn iš tako. Eikite holu, apeidami du sargybinius viršuje. Už kampo nueisite iki trečio sargo. Nukovę jį, lipkite atgal ant tako — ir greitai į liftą. Užvažiavę išeikite — ir pirmyn. ČP.

Iššaukite šviesą tiesiai, tada kitą — virš žalių durų kairėje. Toliau eikite pirmyn ir pasukite kairėn, į kampą. Toliau laikykitės sienos ir „iškirskite" sargą. Stovėkite, kur jį „iškirtote", ir palaukite, kol artyn prieis patruliuojantis. Pašvilpę „iškirskite" jį. Prisiviliokite paskutinį sargą ir jį „iškirskite" ar šaukite iš „šokerio". Išeikite pro išėjimą įstrižai nuo pradinės vietos.

5 MISIJA: SUSEKTI IR PERIMTI SADONO KOMUNIKACIJAS

Eikite pirmyn — ir į vandenį. Eikite pirmyn, tada prie medžio kairėje sukite kairėn. Pašokite „išskėstai" ir lipkite. Užlipę virš virvės, pašokite. Lipkite ir eikite dešinėn. Kampe sukite kairėn ir eikite toliau. ČP.

Tęskite ir nukriskite ant žemės. Pašvilpkite ir „iškirskite" atėjusį sargą. Kitoje medžio pusėje, kėdėje, sėdi sargas, pasėlinkite ir „iškirskite" jį. Kitoje duobės pusėje yra medžio liekana, kuriuo galite nusileisti. Apačioje, dešinėje, yra vamzdis, kuriuo lipkite viršun. Pagriebę mažą kraštą, nukriskite tris kartus ir užlipkite ant krašto. Apsisukite, šaukite į apačioje esantį šunį. Taip pat ir sargybinį, tada apsisukite ir eikite link medžio liekanos. ČP.

Nusileiskite ir lipkite vamzdžiu priešais jus, dešinėje. Iššaukite šviesą priešais jus. Sekite praėjimu ir stovėkite tarpduryje. Pašvilpę paviliokite sargą ir šaukite „šokeriu". Eikite taku ir kriskite dešinėje. Eikite po taku, gale užlipkite ant jo. Palaukite, kol sargas atsiras jūsų priekyje. Sekite jį, kad galėtumėte praeiti pro degančią statinę. Likite dešinėje ir tęskite praėjimu. Kampe eikite kairėn, lipkite medine lenta kairėje. Keberiokitės ir užlipkite, tada tęskite pirmyn. ČP.

Eikite pirmyn, perlipkite kliūtį — ir toliau. Susitiksite su Šetlandu. Pakalbėję su juo, panaudokite virvę. Tada eikite dešinėn iki tvoros galo, tada — kairėn. ČP.

Ženkite kelis žingsnius, pašvilpę išviliokite sargą iš palapinės. Iššaukite su šokeriu. Tente paimkite daiktus nuo stalo. Tuo pat keliu išeikite iš tento ir eikite dešinėn. Keliaukite šalia tvoros — ir dešinėn šalia palapinės kitapus jūsų. Laikykitės kiek įmanoma arčiau palapinės ir apeikite ją pro kairę pusę. Paimkite „objektą", meskite kitapus nuo jūsų buvimo vietos (link skalbinių) ar palaukite, kol jeis į palapinę. „Iškirskite", paslėpkite kūną ir tęskite toliau už barikados. Išeis du sargybiniai ir pradės kalbėti. Kai jie pabaigs pokalbį, vienas eis link jūsų, — sustokite, apsisukite ir nueikite. Jis pasilenks pataisyti minos,— sprogimas. Kitas atbėgs, ir kai pasilenks, šaukite į jį. Toliau reikia judėti lėtai, kitaip sprogsite. Tęskite ta pačia kryptimi, kur ėjote, greitai bus užuomina. Perskaitę ją, lėtai judėkite toliau ir stebėkite, ar nėra minų laidų ir trumpų stulpelių, jie nesunkiai matosi su NVG. Kad išminuotumėte, reikia būti šalia vieno iš stulpelių. Jei jūsų pultelis vibruoja, esate neteisingoje vietoje, pasislinkite ir vėl bandykite. Išjunkite pirmą miną ir tęskite toliau. Antrą galite praeiti eidami medžio kairėje. Trečią apeisite pasisukę už medžio į dešinę ir pro kito medžio dešinę. Eikite pirmyn. ČP.

Ketvirtos neapeisite, tad išminuokite ją. Kairėje eikite rampa ir palaukite, kol sargas sustos tiesiai po jumis. Nušovę ir paslėpę jį, eikite ir išminuokite penktą miną. Netrukus bus šešta, kiek toliau septinta ir paskutinė. Ją galite apeiti, eidami dešiniau. Toliau išvysite sunkvežimį ir kalvą dešinėje. Lipkite kalvon ir tęskite toliau. ČP.

Toliau išvysite pastatą. Perlipkite tvorą ir kilkite vamzdžiu ant sienos. Keberiokitės ir užlipkite ant tako. Pro duris įeikite vidun, tada — dešinėn, kur bus jungiklis. Išjunkite šviesas, tada leiskitės žemyn kopėčiomis, esančiomis kairėje. Pasėlinkite už dėžių, palaukite, kol ateis patruliuojantis sargybinis. Pagriebkite jį, nutempkite į kampą, kur sudėtos dėžės, ir „iškirskite" jį. Nukaukite kitą sargą. Eikite į lėktuvą ir padėkite sprogmenis, išeikite pro galines duris. Iššaukite žibintą, kad būtų kur slėpti kūnus. Eikite tarp tvorų, sukite dešinėn — ir į kampą. Palaukite, kol sargas paeis už krūmo, tada šaukite dūmų granatą į apatinę krūmo dešinę. „Iškirtę" abu sargus, eikite link sargų stoties, ir, paspaudę jungiklį, pakelkite vartus. Praeikite ir tęskite toliau. ČP.

Tęskite ir eikite po tvoros dalimi, kuri palinkusi priešais tvorą. Ateis sargas su šunimi. Nušaukite šunį, tada nukaukite sargą. Tęskite ir eikite dešinėn nuo medžio. Čia yra sargų bokštelis su dviem patruliuojančiais sargais. Nukaukite juos tyliai ir iššaukite sargą viršuje. Lipkite į bokštelį ir pasinaudokite virve. ČP.

Eikite pirmyn iki trobelės krašto. Palaukite, kol ateis Sadono, pakalbės ir išeis. Tada palaukite, kol vienas sargas nueis iki žibinto ir grįždamas kirs jūsų kelią, tada iššaukite žibintą. Eikite į tą kampą ir palaukite, kol jis ten atsidurs, „iškirskite" jį. Lipkite ant krašto, kur iššovėte žibintą, ir nušaukite sargą priešais. Paslėpkite jo kūną ir eikite į trobelę kitapus, kur jį nukovėte, ir paimkite lipnią kamerą. Grįžkite kur nušovėte sargą ir eikite holu. Lipkite laiptais, toliau laikykitės kairės sienos. Praeikite pro du kambarius, bet nepriartėkite prie Sadono. Įeikite į vietovę, kur Sadono kalba su sargu. Kairėje yra mažas praėjimas, ten nuėję pašokite „praskėstai". Eikite į kambarį priešais tą, kuriame esate, ir išlipkite pro langą. Nukriskite ant žemės. ČP.

Eikite dešinėn ir išvysite Sadono. Palaukite, kol jis kirs gatvelę, kurioje esate, ir tada eikite gatvele. Sukite dešinėn, šokite pro langą. Nusileidę toliau sekite jį. Palaukite, kol jis išeis iš kiemo, ir tada iššaukite žibintą ant dėžės kitapus, kur jūs įėjote. Eikite į tą kampą ir lipkite medine lenta. Take bus sargas, pasėlinkite ir „iškirskite" jį. Iššaukite šviesą ir eikite į kitą gatvelės pusę. Dideliame kambaryje paimkite lipnią kamerą iš dėžės, kur yra žibintas. Eikite į angą šalia ir iššaukite lipnią kamerą ant sienos, už kalbančių Sadono ir sargo. Kai gausite kodą, išeikite iš kameros ir nukriskite žemyn. Judėkite pirmyn šešėliuose, ant tarpdurio krašto. Iššaukite

nukreipiančią kamerą ant tvoros, už sargo, ir panaudokite triukšmą bei paleiskite dujas. Iššaukite žibintą ir paslėpkite sargo kūną. Iššaukite dvi šviesas kitame kambaryje, lipkite kopėčiomis grindyse žemyn. ČP.

Palaukite, kol sargybinis eis priešais jus, ir išeis. Iššokite iš balkono. Kitapus dėžių yra sargas, iššaukite jam į galvą su žiedu. Eikite į laiptų apačią. Prieš einant tarpduriu, įsitikinkite, kad jūsų nemato kitas sargas, nes negalima iššauti šviesos. Greitai lipkite laiptais, išjunkite šviesas jungikliu ir palaukite viršuje, kol ateis sargas. Prieš jam įjungiant šviesas, jį „iškirskite", tada „iškirskite" kitą sargą ir eikite pro duris. ČP.

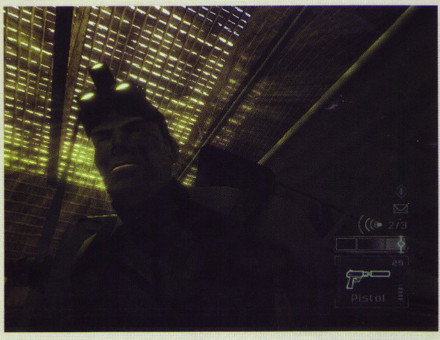
Ant sienos priešais jus iššaukite šviesą. Iškirskite pasirodžiusį sargą, jei jis nepasirodo, sušvilpkite. Eikite pro tarpdurį kairėje (kai stovite žiūrėdami į du tarpdurius). Kai įeisite, Sadono kalbės su pilotu. Turite palaukti, kol jis išeis. Po kelių sekundžių įeis sargas, pasėlinkite ir „iškirskite" jį (pilotas yra jūsų kontaktas, tad nesijaudinkite, kad jis pamatys). Pakalbėkite su pilotu. Pokalbiui pasibaigus, jis atidarys duris. Įeikite. ČP.

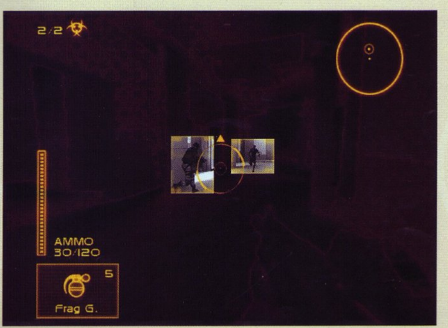
Lipkite kopėčiomis ir iššaukite šviesą. Įeis Sadono, būkite atsargus kad jūsų nepamatytų. Sekite jį iš kambario, lipkite į kalvą — ir už kampo. Paimkite raketas šalia statinės ir palaukite, kol baigs kalbėti kiti du sargai. Vienas nueis, o kitas stovės nugara. Eikite į kampą kairėje ir lipkite vamzdžiu. Kirskite lentas, tada — dešinėn ir iki pat galo. ČP.

Nušokite pro duris apačioje. Reikia pakelti kojas, kai tik būsite apačioje. Jei sargas išgirdo, palaukite, kol jis ir kitas sargas bus šalia. Šaukite nukreipiančią kamerą ant sienos šalia jų, nutaikykite į juos ir paleiskite dujas. Jei sargas neišgirs, pašvilpkite ir darykite tą patį. Iššaukite šviesą kampe, kitapus tarpdurio, tada eikite į kambarį ir prasėlinkite dešinėn pro vyrą prie kriaušės. Eikite holu, tada — kairėn ir lipkite kopėčiomis. ČP.

Eikite pirmyn, lipkite ant palangės ir šokite ant žemės. Stovėkite tarpduryje ir sušvilpkite, „iškirskite" atėjusį sargą. Kieme prisėlinkite prie kito sargo ir jį „iškirskite". Meskite raketą, kad pritrauktumėte „turelių" ugnį, ir įeikite į kambarį kitapus, kur įėjote į kiemą. Eikite pro kitas duris į kiemą. Šaukite į šviesas prie laiptų. Palaukite, kol sugrįš du sargai į savo normalią patruliavimo rutiną. Dabar reikia nusigauti per kiemą ir laiptus, išvengiant šviesos ir abiejų sargų,— tai nėra labai sunku. Laiptų viršuje sukite kairėn nuo durų ir panaudokite klaviatūrą. Eikite pro duris į koridorių. ČP.

Prisišliekite prie sienos durų dešinėje, pritūpę atlikite SWAT judesį. Palaukite, kol Sadono išeis iš kambario. Eikite į holo galą ir iššaukite kamerą kampe priešais. Iššaukite kamerą virš durų kitapus kambario ir panaudokite kompiuterį ant stalo. Grįžkite į koridorių, nes Sadono eis į kambarį. Palaukite, kol jis vėl išeis, ir jį sekite. Sadono eis į kairę, jums reikia tiesiai. Eikite pro kambarį, pro duris, tada — laiptais ir pro kitas duris. Nejudėkite, kol sargai nusisuks nuo jūsų. Iššaukite jiems į galvas ir eikite per kiemą.





6 MISIJA: ĮSISKVERBTI Į POVANDENINĮ LAIVĄ

Eikite kairėn ir lipkite ant tako (nesijaudinkite dėl sargybinio). Eikite pro trobelę — ir laiptais žemyn. Iššaukite žibintą kairėje. Reikia praeiti pro trobelę, esančią priešais, nepamatytam dviejų sargų. Eikite žemyn kalva ir sekite praėjimu. Iššaukite žibintą priešais ir palaukite, kol ateis sargas. Kai jis pajudės šalin, eikite pirmyn — ir pro statinę, kiek įmanoma laikantis šešėliuose. Eikite vandeniu po trobele — tada rampa ir į mažą praėjimą. Pašokite „išskėstom" ir lipkite pro langą. Nusileiskite dešinėje, sukite į kairę ir pradėkite eiti skersai. ČP.

Toliau šokite kairėn. Eikite pro mažą skylę sienoje. Palaukite už dėžių, kol sargas užbaigs savo taikymąsi. Eikite kiek galite pirmyn ir sukite kairėn. Lipkite stulpu priešais jus, eikite skersai, nukriskite ant viršutinių trobelės durų ir nušokite žemyn. Eikite pirmyn — ir kairėn, į angą grindyse, ir nulipkite žemyn. ČP.

Važiuokite liftu žemyn. Išėję sukite dešinėn. Atvėrę duris iššaukite šviesą — ir kitą šviesą hole priešais liftą. Jei hole yra du sargai, palaukite, kol vienas išeis, kitą nušaukite. Paslėpkite kūną mažame kambaryje, kur prieš tai patekote. Eikite pirmuoju holu, ir atsivers durys. Eikite kairėn — ir toliau, kol išvysite techniką. Pasėlinkite už jo ir sugriebkite. Apklauskite jį ir priverskite panaudoti kompiuterį, kad pakeltų povandeninį laivą. Kai tai atliksite, pradės kalbėti vyras. Nieko nedarykite, kol technikas pasakys jam, kad viskas gerai. ČP.

„Iškirskite" techniką, paslėpkite kūną, išeikite tuo pačiu keliu. Grįžkite antruoju koridoriumi — ir pro duris. Lipkite laiptais ir iššaukite šviesą. Nukaukite dar vieną sargą. Sekite siauru perėjimu ir paspauskite jungiklį. Nukriskite, pagriebkite virvę, tada nušokite ant kitos virvės, pabaigoje nukrisite. ČP.

Pagriebkite už siauro tiltelio. Palaukite, nes ateis sargybinis. Kai jis apsisuks, sekite jį, o kai sustos, „iškirskite". Nulipkite į povandeninį laivą. ČP.

Padarykite „U" posūkį — ir žemyn holu. Lipkite kopėčiomis, eikite holu, kol ateisite į mažą vietovę dešinėje. Palaukite, kol praeis sargas, pasekite ir „iškirskite" jį. Tęskite holu — laiptais žemyn, labai tyliai pro miegamąsias patalpas. Lipkite kitomis kopėčiomis žemyn — ir dešinėn. ČP.

Prisišliekite, atlikite SWAT posūkį kitapus tarpdurio. Jungikliu išjunkite šviesas. Palaukite kitapus tarpdurio, kol ateis sargas, ir „iškirskite" jį. Eikite pro kambarį, tuomet holu — ir pro kitas duris. Pasižiūrėkite pro apvalų langą kitose duryse. Palaukite kampe, dešinėje, ir, kai kažkas įeis, griebkite. Nuveskite jį holu iki tinklainės skanerio ir panaudokite jį. „Iškirtę" jį, eikite pro duris ir slėpkitės kairėje. Išeis sargas, tada eikite aplink

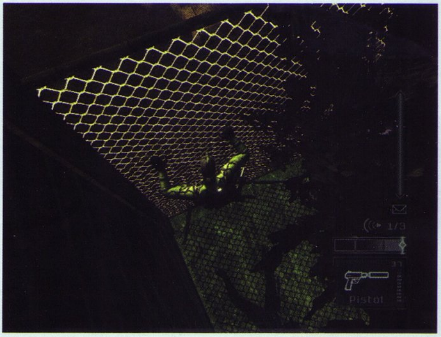
kambarį, už sargo, ir „iškirskite" jį. Eikite į kambarį įstrižai nuo tos vietos, iš kur atėjote, ir panaudokite kompiuterį. Grįžkite į šią durų pusę, kur pradėjote, ir palaukite dar vieno sargo. Kai jis bus viduje, išeikite iš kambario ir eikite dešinėn. Eikite holu, pasėlinkite už sargo, „iškirskite" jį ir lipkite kopėčiomis. ČP.

Eikite pirmyn, palaukite, kol ateis sargas. Užmuškite jį, tada — pro duris ir laiptais žemyn. Kai nusigausite ant paskutinių laiptų viršaus, apsisukite ir eikite aukštyn. Ridenkitės pro duris, kad gautumėte kiek įmanoma mažiau žalos, tada eikite prie tiltelio pabaigos ir užmuškite sargą apačioje. Grįžkite laiptais — ir į dešinę nuo tarpdurio. Atlikite SWAT posūkį į kitą pusę, paimkite vaistinėlę ir sukitės atgal, tada — pro duris, laikydamiesi kiek galima toliau į dešinę. Kirskite į kairę, kol pasieksite tamsią vietą, tada stovėkite viduryje. Turėtumėte sugebėti nukauti likusius du sargus, tuomet eikite į galą, tik laikykitės dešinės, nes sprogs statinė kairėje. Eikite iki galo ir lipkite kopėčiomis dešinėje.

7 MISIJA: PAGAUTI SUHADI SADONO

Kalbėkite su Koenu. Kopėčiomis už jūsų lipkite žemyn. Vamzdžiu nusileiskite, šokite į kambarį — ir ant žemės. Eikite kairėn ir kiek galite laikykitės kairės pusės. Reikia nusigauti į tolimą dešinį kampą ir užlipti vamzdžiu. Laikykitės sienos ir nueikite iki kito stogo galo. Lipkite lauk ir nušliuožkite vamzdžiu. Jei bus sargas, užšokę „iškirsite" jį. Kai priekinis sargas yra šalia, pašvilpkite ir eikite lauk iš kampo, „iškirskite" jį. Įsitikinkite, kad kitas sargas yra toli nuo jūsų, ir iššaukite šviesą virš savęs. Kirskite gatvę link pastolių ir lipkite dviem kopėčiomis. Lipkite ant stogo — ir ant virvės dešinėje, vengdami lango. Nusileisite ant tvoros. Keberiokitės kairėn, kol galėsite perlipti tvorą. Nušokę eikite prie durų, atrakinkite jas, ir šokite ant kabelio kairėje, tuomet juo nušliuožkite. ČP.

Eikite prie durų priekyje, atrakinkite jas. Įėję eikite kairėn ir likite už konteinerių. Iššaukite šviesą virš durų, tyliai nukaukite sargą prie furgono. Apeikite furgoną ir — pagal sieną į budelę. Viduje atsikratykite kito sargo. Sargų stotyje paimkite daiktus, tęskite, kiek galite toliau. Čia yra maža anga kairėje. Stovėkite nugara į sieną ir praeikite pro erdvę. Nukenksminkite sienos miną, tada tęskite toliau. Reikia judėti greitai ir tyliai pirmyn, už kampo ir iki kito kampo. Iš čia galėsite nukauti du sargus nepastebėtas. Priešais furgoną yra kopėčios. Nulipkite jomis, eikite pirmyn — ir pro angą dešinėje. Šaukite šviesą kambaryje ir eikite pirmyn. Eikite kairėn, išvenkite ar užmuškite sargą — tada pro angą kairėje. Iššaukite šviesą ir eikite pro kambarį. Eikite dešinėn, vėl išvenkite ar nukaukite sargą, — tada prie kopėčių galo. Pašokite ir lipkite jomis. ČP.



Pirmiausia ženkite kairėn ir užmuškite snaiperį. Tada eikite aplink kiemą į dešinę, vengdami paieškos šviesų ir minų, naudodami objektus priedangai. Pasiekę trečią palydovinę lėkštę, lipkite virš tvoros. Eikite kairėn, saugokitės šviesos. Sustokite prie krašto, kur sustos paieškos šviesa. Kai ji pajudės, judėkite ir jūs. Praeikite pro minas po jumis, nušokite, eikite aplink tvorą į kampą, kur susijungia siena ir tvora, lipkite per tvorą. Nušokę atsišliekite į objektą, atlikite SWAT posūkį iki galo ir eikite link durų. Atrakinkite ir pasėlinkite už sargo, „iškirskite" jį. Iššaukite šviesą — ir pro kitas duris. Tyliai po vieną nukaukite du sargus. Eikite aplink į mašinos priekį — ir į įstrižai kitapus, nei ėjote link kampo. Pašokite ir lipkite. Sekite praėjimu iki galo, pašokite „išskėstai" ir lipkite aukštyn. Iššaukite pirmą langą ir iššaukite nukreipiančią kamerą ant sienos žemiau. Paleiskite triukšmą ir, palaukę sargo, paleiskite dujas, tada nusileiskite ir eikite holu. Kai būsite prie liftų, pasėlinkite už išėjusio sargo ir „iškirskite" jį. Įeikite į liftą, iš kurio jis išėjo, ir panaudokite jį. ČP.

Išeikite iš lifto kairėn. Sustokite kampe, nes hole, kitapus durų, yra sargas. Kai jis pajudės, eikite už kampo ir išvysite kito sargo šešėlį. Kai šis pajudės, kirskite holą — ir pro duris. Iššaukite šviesą dešinėje. Eikite holu ir iššaukite kitą šviesą. „Iškirskite" sugrįžusį sargą, eikite tarp dviejų dėžių krūvų dešinėje prie holo galo ir pašokite „išskėstai". Užlipkite ir sekite vamzdžiu. Išėję į auditoriją, eikite pirmyn, kol stovėsite taip, kad matytumėte koridorių apačioje. Šokite ant vamzdžio viršuje, pakelkite kojas ir keberiokitės skersai. Prie galo nuleiskite kojas, kad nusigautumėte iki pat galo. Nušokite, eikite dešinėn ir vėl nušokite ant žemės. Kai sugrįš sarguas, nukaukite jį greitai ir tyliai. Atsikratykite dar dviem sargais. Eikite už garsiakalbių ir iššaukite šviesą virš durų. Atverkite duris ir šaukite šviesą priešais. „Iškirskite" išėjusį sargą, tada iššaukite kitą šviesą koridoriuje. Šaukite „šokeriu" į iš kambario išėjusį sargą. Eikite į tą kambarį ir pakalbėkite su Ingrid. Sekite ją iki durų. ČP.

Išeikite iš kambario, sekite ją holu. Kol ji kalbės su sargais, eikite į kairę ir išjunkite „turelę". Apeikite ją iš priekio ir eikite tiesiai į kampą. Kai sargai baigs kalbėti, eis savo keliais, vienas praeis šalia jūsų. Reikia nueiti holu, kur nukeliavo Ingrid, jeigu pataikysite laiku, turėtumėte prasėlinti pro hole patruliuojantį sargą. Kampe eikite kairėn ir išjunkite „turelę". Įsitikinkite, kad sargas nemato, tada tęskite. Eikite holu sutikti Ingrid, tada — pro duris su ja — ir kairėn. ČP.

Ingrid sustabdys sargas, kai jam paskambins. Iššaukite, kol jis nespėjo nušauti Ingrid. Turite „sutvarkyti" dar vieną sargą. Susitikite su ja prie išėjimo durų,— ji jas atvers, o jūs galėsite praeiti. ČP.

Reikia „tyliai" atsikratyti dviem sargais. Eikite holu aplink. Gale yra šarvuota kamera, tad

panaudokite kameros slopintoją, arba „sutaikykite" laikui judesius. Už kito kampo gali būti sargas, jei jo ir nėra, tai sulauksite, tuomet atsikratykite juo. Tiesiai priešais pamatysite kavos aparatą. Lipkite ant jo ir šokite į vamzdį, eikite juo. ČP.

Eikite vamzdžiu, kol galėsite nušokti. Greitai ir tyliai nubėkite iki kitos scenos pusės. Pamatysite kylant užuolaidoms ir įeis Sadono. Reikia jį pagriebti, tad pribėkite ir griebkite. Užmuškite du sargus ir nuveskite Sadono prie durų, pro kurias anksčiau įėjote į kambarį. Priverskite jį panaudoti rainelės skanerį. Eikite pro duris — ir ant rampos. Priverskite panaudoti kitą skanerį ir išeikite iš pastato. Nuveskite jį prie sraigtasparnio ir Ingrid.

8 MISIJA: NEUTRALIZUOTI SOTĄ IR PASKUTINĮ ND133

Pastaba: negalima sukelti aliarmo ir nužudyti civilių, kitaip misija baigta. Kad galėtumėte atskirti priešus nuo civilių, reikia naudoti HVG ir žiūronus.

Eikite pirmyn ir perlipkite tvorą, toliau — į kampą. Palaukite, kol pravažiuos sunkvežimis, tada lipkite į galą. Likite po užuolaidom ir mėgaukitės važiavimu. ČP.

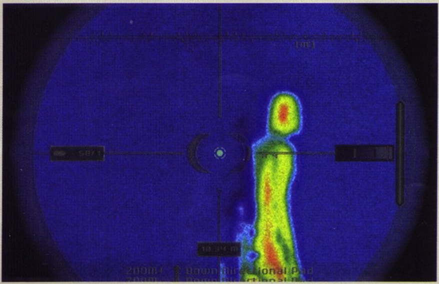
Eikite į sunkvežimio galą ir likite jame. Pašvilpkite sargybiniui, jo šuo atbėgs. Šaukite jam „šokeriu", o šunį nukaukite žiedu. Išššaukite lubų šviesas, patikrinkite jo kūno temperatūrą. Jei labai ryški, užmuškite, jei ne – „iškirskite". Eikite aplink sargų stotį ir atverkite duris. Išššaukite šviesą lubose ir eikite link kitų durų. ČP.

Atverkite duris, moteris pastebės šviesą ir ateis į kambarį, „iškirskite" ją. Pravėrę duris, išššaukite šviesas lubose ir dvi kameras. Patikrinkite atėjusį sargą ir nukaukite arba „iškirskite" jį. Eikite pro duris šalia sofos. Lipkite ant kriauklės, pašokite ir įlipkite į vamzdį, sekite juo, kol iškrisite. ČP.

Reikia patikrinti ir nušauti dar tris Sota vyrus. Sekite vamzdžiu iki galo, pasukite, iškriskite ir nusileiskite ant žemės. Patikrinkite vyrus, vienas iš jų yra Sotos žmogus. Jį užmuškite, kitus „iškirskite". Panaudokite konvejerio diržą, kad galėtumėte nusigauti iki kitos vietovės. Vėl patikrinkite vyrus (du šiame aukšte, vienas viršuje), eikite dešinėn, likite šešėliuose ir turėtumėte išvysti lentyną su dėžėmis. Lipkite ant jos ir pašvilpkite, taip priviliosite Sota vyrą, bet vis tik patikrinkite juos prieš žudydami. Šokite ant lentynos dešinėje. Patikrinkite du sargus, nušaukite Sota vyrą ir iškirskite kitą. Eikite iki kito galo — ir pro duris kampe. Išššaukite šviesą laiptuose ir eikite žemyn. ČP.

Laiptų apačioje atverkite duris, išššaukite dvi kameras. Panaudokite diržą kairėje. Palaukite bagažo, kad galėtumėte pasislėpti. Likite čia, kol atvyksite iki posūkio. Nulipkite ir lipkite ant dešinio. Sekite diržu, kol galėsite nulipti kairėje. Lipkite ant kito diržo ir eikite priešais diržą. Stebėkite dešinę, nes čia stebi sargas. Turėtumėte jį nušauti „šokeriu" pro pravirą langą. Eikite pirmyn, nulipkite nuo diržo ir eikite kairėn. Nušaukite kamerą ir eikite pro duris, tada — laiptais viršun. ČP.

Vėl lipkite viršun, po pranešimo patikrinkite dar du Sota vyrus ir nužudykite juos.



Kitapus durų yra sargas, palaukite, kol jis nueis. Vienas iš trijų, oro uosto darbuotojas, yra Sota vyras. Pasėlinkite po konvejerio diržu iki kito galo. Kai būsite pusiaukelėje, įeis antras sargas. Palaukite šešėliuose, kol vienas jų išeis, o kitas pradės patruliuoti. Priviliokite jį ir užmuškite. Panaudokite kompiuterį didžiojoje stotyje ir klaviatūrą šalia durų, pro kurias praėjo sargas. Eikite į laiptinę, išššaukite šviesas ir patikrinkite sargą, tada užmuškite arba iškirskite. Laiptų apačioje panaudokite kameros signalo slopintoją ir praeikite pro kamerą. Šaukite šviesą priešais jus ir eikite holu. ČP.

Pro duris sukite dešinėn, patikrinkite du vyrus ir užmuškite Soto, „iškirskite" kitą. Eikite pro duris kairėje nuo tų, pro kurias įėjote. Išššaudykite šviesas koridoriuje ir eikite iki kito galo. Vienas vyras išeis, o po jo kitas, „iškirskite" abu ir išššaukite šviesas virš eskalatorių. Važiuokite eskalatoriais žemyn — ir į bėgių kelią, apačioje ieškokite Soto. Atvėrę duris, šaukite dvi šviesas priešais. Išššaukite šviesas dešinėje, eikite prie lifto dešinėje ir kilkite juo aukštyn. ČP.

Šaukite į pabėgimo liuką viršuje ir lipkite ant lifto viršaus. Lipkite kabeliu — ir ant objekto. Šokite ant kito — ir vėl į kitą pusę. Eikite į kitą kolonos pusę ir išlipkite. Lipkite viršun ir perlipkite. Gale nukriskite ir keberiokitės aplink kampą. Užlipkite, prisišliekite prie sienos ir eikite pro mažą erdvę.

Keberiokitės pro ją, atlikite „iškėstą" šuolį ir šokite aukštyn. Keberiokitės aplink kampą ir lipkite viršun. Apsisukite ir šaukite groteles. Reikia peršokti, tada eikite vamzdžiu, šaukite groteles gale ir iššokite. Keberiokitės kairėn ir lipkite viršun. Lipkite trimis kopėčiomis. Eikite dešinėn į antrą nusileidimo tašką ir nusileiskite. Lipkite į mažą erdvę, paeikite pirmyn ir nukriskite. ČP.

Eikite pirmyn ir išvysite Sotą su vienu iš savo samdinių. ČP.

Paskutinė kova. Jei Sotas žinos, kad jūs čia, išleis raupus ir nužudys jus. Eikite pirmyn iš vamzdžio ir kriskite ant tiltelio apačioje. Išššaukite šviesą kairėje. Reikia Soto ir dviejų jo vyrų ID. Vienas yra jūsų lygyje, o kitas virš jūsų — su Sotu. Kai patikrinsite vieną savo lygyje, priviliokite jį, kad pagriebtumėte. „Iškirskite" jį, tada nušaukite, vien tik šovę galite pritraukti nereikalingą dėmesį. Nutempkite kūną į tolimą tiltelio galą be kopėčių, palikite jį ten ir išššaukite šviesą. Eikite ir lipkite kopėčiomis. Sekite tilteliu iki kito galo ir leiskitės kitom kopėčiom. Reikės „iškirsti" kitus du darbuotojus. Eikite į priešingą tiltelio galą, nei pradėjote nepastebėtas ir eikite kairėn. Lipkite kopėčiomis, tada tilteliu, žemyn kopėčiomis ir link kopėčių kairėje. Lipkite jomis ir išššaukite nukreipimo kamerą ant sienos, kur vaikščios sargas, ir paleiskite dujas ant jo. Lipkite kitomis kopėčiomis, eikite rampa ir nukriskite. Sargas, kurį „iškirtote", yra Soto vyras, tad nušaukite jį ir užmuškite Sogtą. Paimkite ND133.

Žaidimas baigtas.

PATARIMAI

PS GAMEDUK

SAMURAI WARRIORS (PS2)

Specialūs vardai

Sukurkite generolą ir įveskite vardus, kad padidintumėte vieną ar daugiau jo ar jos statistikų:

Shizuna (šuolis, greitis, lankininko „bonusas")
Zhang Fei (ieties „bonusas")
Oyu (ieties/arklio/lankininko „bonusas")
Kabuki (ieties/naginata „bonusas")
Guan Yu (kardo/naginata/arklio/lankininko „bonusas")
Kojiro (ginklo „bonusas")

SHREK 2 (PS2)

Lygių pasirinkimas:

Eikite į pirmą lygį, sustabdykite žaidimą ir pasirinkite Scrapbook opciją. Tada spauskite: Kairėn, Aukštyn, X, Apskritimas, Kairėn, Aukštyn, X, Apskritimas, Kairėn, Aukštyn, X, Apskritimas, Aukštyn(5).

Visi papildomi žaidimai:

Eikite į pirmą lygį, sustabdykite žaidimą ir pasirinkite Scrapbook oopciją. Tada spauskite: Kairėn, Aukštyn, X, Apskritimas, Kairėn, Aukštyn, X, Apskritimas, Kairėn, Aukštyn, X, Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas.

X-FILES: RESIST OR SERVE (PS2)

Nepažeidžiamas žaidėjas: Aukštyn, Kvadratas, Apskritimas, X, Žemyn.
Nesibaigianti amunicija: L1, L2, X, R2, R1.
Grananatų kulkos: X, Apskritimas, Kvadratas, L2, R1.
Vieno šūvio nužudymai: Apskritimas, L2, Žemyn, R1, X.
Atrakintos visos dalys: R2, Dešinėn, L2, Aukštyn, Kvadratas.
Atrakintos visos papildomos savybės: Kairėn, R1, L1, Žemyn, Apskritimas.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (PSONE)

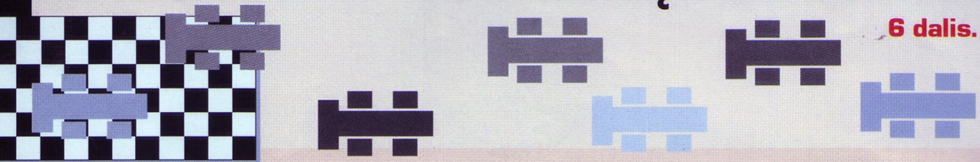
Sustabdykite žaidimą, laikykite L1 ar R1 ir spauskite:
Oro ryveris: X, Dešinėn, Aukštyn, Aukštyn, Trikampis, Kairėn, Kairėn, Dešinėn, Aukštyn.
Visos savybės: Aukštyn, Aukštyn, Žemyn, Dešinėn, Dešinėn, Kairėn, Apskritimas, Dešinėn, Kairėn, Žemyn.
Suveržti: Žemyn, Aukštyn, Dešinėn, Dešinėn, Apskritimas, Aukštyn, Aukštyn, Žemyn.
Ugnies glifas: Aukštyn, Aukštyn, Dešinėn, Aukštyn, Trikampis, L2, Dešinėn.
Ugnies ryveris: Žemyn, Aukštyn, Dešinėn, Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Apskritimas, Dešinėn, Žemyn.
Jėgos glifas: Žemyn, Kairėn, Trikampis, Žemyn, Aukštyn.
Jėgos sviedinys: Kairėn, Dešinėn, Apskritimas, Kairėn, Dešinėn, Kairėn.
Sužeisti Razielį: Kairėn, Apskritimas, Aukštyn, Aukštyn, Žemyn.
Kaino ryveris: X, Apskritimas, Dešinėn, Trikampis, Kairėn, Kairėn, Dešinėn, Aukštyn.
Didžiausias sveikatos patobulinimas: Dešinėn, Apskritimas, Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn.
Didžiausias magijos patobulinimas: Trikampis, Dešinėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Trikampis, Kairėn.
Atidaryti permetimo vartus: Aukštyn, Aukštyn, Žemyn, Dešinėn, Dešinėn, Kairėn, Apskritimas, Dešinėn, Kairėn, Žemyn.
Fazė: Žemyn, Apskritimas, Apskritimas, Kairėn, Dešinėn, Trikampis, Aukštyn.
Atstatyti sveikatą: Žemyn, Apskritimas, Aukštyn, Kairėn, Aukštyn, Kairėn.
Atstatyti magiją: Dešinėn, Dešinėn, Kairėn, Trikampis, Dešinėn, Žemyn.
Sielų „ryveris": Žemyn, Trikampis, L2, Dešinėn, Dešinėn, Žemyn, Žemyn, Kairėn, Trikampis, Žemyn, Dešinėn.
Garso glifas: Dešinėn, Dešinėn, Žemyn, Apskritimas, Aukštyn, Aukštyn, Žemyn.
Akmens „glifas": Žemyn, Apskritimas, Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Dešinėn.
Saulės šviesos „glifas": Kairėn, Apskritimas, Kairėn, Dešinėn, Dešinėn, Aukštyn, Aukštyn, Kairėn.
Lipimas per sienas: Trikampis, Žemyn, L2, Dešinėn, Aukštyn, Žemyn.
Vandens „glifas": Žemyn, Apskritimas, Aukštyn, Žemyn, Dešinėn.

TEAM BUDDIES (PSONE)

Sustabdykite žaidimą, laikykite L1 + L2 + R1 + R2 ir spauskite:
Lygio praleidimas: Apskritimas, Kvadratas, X(2).
Nepažeidžiamumas: X, Trikampis, Kvadratas, Apskritimas.
Nesibaigianti amunicija: Apskritimas, Kvadratas, Trikampis, X.
Užpildyti komandos sveikatą: Trikampis(2), X(2).
Užpildyti komandos amuniciją: X(2), Trikampis(2).
Pirmas specialus ginklas: Trikampis, X(3).
Antras specialus ginklas: X(3), Trikampis.
Sunkusis ginklas: Trikampis, X, Kvadratas(2).
Džetpakas: Kvadratas(2), Trikampis(2).
Raketų batai: Trikampis, Kvadratas(2), Trikampis.
Lengva ginklų statyba: Apskritimas(2), X(2).
Lengva draugelių statyba: Apskritimas(2), X, Apskritimas.
Visos dėžės su galios padidintojais: Apskritimas, X(2), Apskritimas.
Greita formų statyba: Kvadratas(2), Apskritimas(2).
Nesunaikinama bazė: X, Trikampis(2), X.
Gyvūnai neatakuoja: Apskritimas, Kvadratas(2), Apskritimas.
Didelės pėdos: Trikampis, Kvadratas(2), X.
Dideli ginklai: Trikampis, Apskritimas(2), Trikampis.
Atrakinti visus lygius ir pasaulius: Trikampis, Apskritimas, Kvadratas(2).

VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA

6 dalis.



ANTROJI BANGA

Praėjusio mėnesio numeryje pasakojome apie „perversmo" metu pasirodžiusius žaidimus, na, o dabar jau galime kalbėti apie „antrosios bangos" žaidimus bei arkadinių žaidimų paūmėjimą. Industrija pergyveno sunkųjį laikotarpį, tad keli ateinantys metai bus tarsi atsigavimas bei proveržis, naujų sistemų pasirodymas, didesnė žaidimų, tarp jų ir vairavimo, įvairovė.

1986

Sega Master System gimimas, tiksliau, jos pasirodymas už Japonijos ribų. Saloje sistema, pavadinimu *Mark III*, buvo

pasirodžiusi prieš pusantrų metų, tačiau, galima sakyti, jog jos istorija prasidėjo tada, kai ji pasirodė JAV ir kitose šalyse *Sega* pavadinimu. Pirmaisiais metais *Sega Master System* (SMS) buvo lydima ir poros vairavimo žaidimų. *World Grand Prix* būtų galima pavadinti *Pole Position* žaidimu SMS konsolei, tačiau žaidimas nusipelno kiek daugiau dėmesio. Nors ir nebuvo labai gražus, *World Grand Prix* išsiskyrė smagiu „geimplėjumi", dideliu azartu ir gan aukštu sudėtingumo lygiu. Įdomi naujovė ta, kad už gerą pasirodymą suteikiamos detalės bolido tobulinimui. Taip pat žaidime yra ir trasų redaktorius, leidžiantis pasigaminti paprastą trasą. Kitas debiutinis SMS vairavimo žaidimas, *Action Fighter*, buvo aiškiai

įkvėptas *Spy Hunter*. Šiame žaidime žaidėjas atsiduria tarptautinio šnipo rolėje, ir jam tenka vairuoti automobilį, kuris gali

transformuotis į kitas transporto priemones (motociklą ar lėktuvą). Kad automobilis galėtų transformuotis, reikia rasti specialius galios padidintojus.

Kitas žymus šių metų konsolių industrijos įvykis — paskutinis *Atari* bandymas konkuruoti su naujomis NES ir SMS konsolėmis — sistema *Atari 7800*. Nors ilgai kurta ir agresyviai reklamuota (*Atari* šios konsolės reklamai išleido beveik pusę milijono dolerių, o tai tais metais buvo milžiniška suma), naujoji konsolė visiškai nesugebėjo konkuruoti su „atvykėliais" iš Japonijos ir greitai nugrimzdo nebūtin. Tačiau vairavimo žaidimų jai buvo. *Pole Position II* buvo gan kokybiškas, prieš kelis metus pasirodžiusio to paties pavadinimo arkadinio žaidimo portas, leidęs važinėti bolidais.

Senesniosioms *Atari* sistemoms 400/800 pasirodė motociklų lenktynių žaidimas *Kik-Start*.

Nintendo savo NES konsolei taip pat išleido vieną vairavimo/kovos žaidimą — *Buggy Popper*. Tai buvo

tokios pat dvasios žaidimas, kaip ir anksčiau aprašytas *Bump'n'Jump*. Tiesiog reikėjo važinėti su „vabalu", lenktyniauti ir šokinėti per kliūtis bei priešininkus.

Nors ir atsiradus naujoms konsolėms, arkados savo pozicijų vairavimo žaidimų požiūriu ne tik kad neprarado, bet dar ir sustiprėjo. Pasirodė nemažai įdomių vairavimo žaidimų arkadų. Įdomus buvo dviračio vairavimo žaidimas *Clash Road*. Be to, kad

reikėjo vairuoti, trankyti oponentus ir vengti kliūčių, žaidėjams reikėjo rankioti objektus, kurie atstatydavo deginamas veikėjo kalorijas ir duodavo taškų. Motociklais galima buvo pasivažinėti dviejose naujose arkadose. *Battle Lane* buvo

kovinis moto žaidimas, kur su kulkosvaidžiais ir net bazukomis važiuojant reikėjo nukauti priešus ir sunaikinti slaptą jų ginklą bazėje. *Enduro Racer* buvo tikroviškos motokroso lenktynės, kuriose buvo galima važiuoti ir vienu ratu, o šį triuką atliekantys žaidėjai prie arkados atrodydavo išties smagiai. Pasirodė ir kelios sportinių automobilių lenktynės — patobulinta senojo *Sprint* žaidimo versija *Championship Sprint*, kur jau buvo

galima tobulinti automobilius. *Max RPM* buvo dviejų žaidėjų tarpusavio kovos žaidimas, kur perskeltame ekrane reikėjo lėkti per miestus ir laukus. Ypač išsiskyrė žaidimas *Out Run*, leidęs žaidėjams vairuoti pačią *Ferrari Testarossa* pasirinktu miesto keliu ir dar šalia vežtis blondinę :). Žaidimas pasižymėjo stulbinančia grafika ir įspūdingomis garso takelio dainomis, kurias *Sega* netgi išleido atskirame CD albume. Žaidimo stovai taip pat pasižymėjo išskirtinėmis savybėmis: vertikaliame stove drebėjo ir kitus FFB efektus atkūrė vairas, o sėdimame variante judėjo visa hidraulika paremta sėdynė. Pasirodė ir šnipų žaidimas *Top Secret*, kuriame buvo net aštuoni valdymo mygtukai, mat žaidėjo super automobilis turėjo įvairius ginklus ir atakas. Kovinių žaidimų gretose *Sega* išleido ir SMS pasirodžiusį *Action Fighter*. Taip pat išėjo ir futuristinės lenktynės — *Space Position*.

1987

Sega Master System konsolėje pasirodė geriausi prieš tai arkadose „prasisukę" vairavimo žaidimai: *Enduro Racer* bei *Hang On* su motociklais ir *Out*

Run su *Ferrari*. Tiesa, *Enduro Racing* buvo pakeistas matymo kampas į izometrinį.

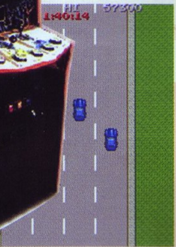
Nintendo Entertainment System taip pat sulaukė senesnio žaidimų perleidimo — žymiojo *Spy Hunter*.

Pasirodė ir originalus bei išpopuliarėjęs *SquareSoft* (!) žaidimas *Rad Racer* (Japonijoje *Highway Star*). Čia pasirinkus F1 bolidą arba *328 Twin Turbo*, reikėjo pralėkti per aštuonis greitkelius, konkuruojant su vis greitesniais automobiliais, tokiais kaip *Ferrari Testarossa*. Išskirtinė žaidimo savybė buvo ta, kad jis veikė su specialiais ankstyvaisiais 3D akiniais.

Vis tik arkados ir toliau karaliavo. Ko vertas vien jau *Spy Hunter II* pasirodymas. Nors „geimplėjus" iš esmės ir nepakito, naują gyvenimą jam įpūtė trečiojo asmens trimatė perspektyva, leidusi dabar matyti kelią iki pat horizonto. Įdomus ir sunkvežimių su dideliais ratais, vadinamų „sunkvežimių monstrų", žaidimas *Power Drive*. Išskirtinė savybė ta, kad viena arkada galėjo žaisti iki trijų žaidėjų ir varžytis įvairiuose sunkvežimių važiavimuose. Pasirodė ir ralio žaidimas *Crazy Rally*, nors jis ir labiau panašėjo į įprastas vertikalias lenktynes gatvėse su daugybe oponentų.

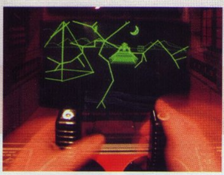
Arkadose buvo išleistas ir kito populiaraus žaidimo tęsinys — *Super Hang-On*. Šios motociklų lenktynės turėjo išties stulbinančią pseudo trimatę grafiką, kurią sugebėjo „išspausti" *Sega AM2* studijos kūrėjai. Įdomus ir pats arkados stovas — be motociklinio vairo jis turėjo ir tikrus spidometro bei tachometro langus. Originalus ir misijomis paremto vairavimo žaidimas APB. Žaidėjas policininko vaidmenyje bando „išvalyti" gatves nuo nusikaltimų. Kiekvienas lygis turėjo tam tikrus tikslus, dažniausiai

reikėdavo areštuoti visokius nusikaltėlius. Panašaus pobūdžio, bet paprastesnis, buvo ir *City Bomber* žaidimas.



Pasirodė ir neprastas sportinis lenktynių žaidimas *Top Speed* (kitas pavadinimas *Full Throttle*). Jis labai priminė *Out Run*, tik čia dar buvo galima naudoti nitro pagreitinimo mygtuką. Taip pat išleista ir pora formulių lenktynių: *Continental Circuit*, pasižymėjęs ryškia ir kokybiška grafika, bei *Final Lap*, tapęs pirmuoju žaidimu, kurį galėjo žaisti du žaidėjai tarpusavyje, sėdėdami atskirose sėdynėse. Puikus buvo ir lenktynių / kovinis žaidimas *Road Blasters*, kurį buvo galima žaisti įspūdingame uždarame stove.

ŽODYNAS RAIDĖS V IR W



Vector Graphics
Vektorinė grafika – ankstyvoji grafinė sistema, kuri buvo naudojama aštuntojo dešimtmečio pradžioje. Ja buvo galima piešti tik ryškias – žalias ar mėlynas linijas juodame fone. Šios grafikos pavyzdžiai: *Asteroids*, *Star Wars*, *Battlezone* žaidimai.

Vectrex
Aštuntojo dešimtmečio pradžioje pasirodžiusi konsolė, kuri turėjo ir nedidelį juodai -baltą ekraną. Spalvos buvo atkuriamos per spalvotus plastiko apdangalus, uždedamus ant ekrano skirtingiems žaidimams. Sistema ilgai „negyveno", joje pasirodė tik keletas įdomesnių žaidimų: *Minestorm*, *Star Castle*, *Solar Quest*. Iki dabar išlikę labai nedaug *Vectrex* konsolių, ir jas labai vertina kolekcionieriai.

Vertex
Verteksas yra taškas 3D erdvėje, nurodantis vieno ar daugiau poligonų kampą.

View Volume
3D pasaulio dalis, kuri iš tiesų rodoma ekrane bet kurią akimirką.

Vite
Specialus video spraitas, turintis video medžiagą ir leidžiantis uždėti daug *FMV* sluoksnių. Tokie grafiniai elementai buvo naudojami išskirtinai *Digital Pictures* žaidimuose, tokiuose kaip *Quarterback Attack*.

Voxel
Vokselis yra 3D pikselis (taškelis). Tai kol kas menamas vienetas, iš kurio ateityje turėtų būti sudaryti poligoniniai tekstūrų pasauliai. Aplinka, sudaryta iš vokselių, atrodytų lyg sudėliota iš mažučių lego kaladėlių. Tokia technologija reikalauja daug didesnės galios, nei šiuo metu sugeba išgauti konsolės.

VR
Virtual Reality. Virtuali tikrovė arba realybė – bandymas priversti kompiuterį atvaizduoti tokius veiksmus, kuriuos vartotojas atlieka tikrame gyvenime. Pirmieji *VR* bandymai prasidėjo jau senokai, tad dabar turime keletą panaudojimo pavyzdžių, tokių kaip 3D šalmai, pirštinės ar ginklai, tačiau iki rimtesnio *VR* išnaudojimo bei filmuose rodomų jos aprašių dar toloka.

VRAM (Video RAM)
Video atmintis konsolėje saugo vaizdą, rodomą ekrane. Jis gali būti nuskaitytas, atvaizduotas ekrane ir įrašytas tuo pačiu metu,– tad viskas atliekama daug greičiau, nei naudojant standartinę RAM.

Wawebird
Kodinis belaidžio *Nintendo GameCube* pultelio pavadinimas.

WonderSwan
Tai *Bandai* atsakymas į *Nintendo Game Boy handheld*'ą. Pasirodęs Japonijoje 1999-aisiais, nešiojamasis *WonderSwan* buvo mažesnis ir pigesnis, kartu turėjo daugiau galios nei *Game Boy*. Tačiau jam iki šiol trūksta kūrėjų palaikymo, ir nors handheld'a galima įsigyti iki šiol, jis nėra populiarus.
2000-ųjų pabaigoje buvo išleista ir spalvota šio įtaiso versija *WonderSwan Color*, galinti atvaizduoti 241 spalvas.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO **DATOS**

RUGSĖJIS

03 CONFLICT: VIETNAM	VEIKSMO
03 CRIMSON SEA 2	VEIKSMO
03 RIBBIT KING	VEIKSMO
03 SECOND SIGHT	VEIKSMO
03 SHELLSHOCK: NAM '67	VEIKSMO
10 .HACK PART 3: OUTBREAK	RPG
10 BURNOUT 3	LENKTYNĖS
10 EURO RALLY CHAMPION	LENKTYNĖS
17 FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	VEIKSMO
17 MADDEN NFL 2005	SPORTAS
17 PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	VEIKSMO
17 RESIDENT EVIL OUTBREAK	VEIKSMO
17 TERMINATOR 3: THE REDEMPTION	VEIKSMO
17 VIETCONG: PURPLE HAZE	VEIKSMO
24 AIRBORNE TROOPS	VEIKSMO
24 EYETOY: CHAT	EYETOY
24 JUICED	LENKTYNĖS
24 JUNIOR SPORTS BASKETBALL	SPORTAS
24 NHL 2005	SPORTAS
24 SILENT HILL 4: THE ROOM	SIAUBO
24 STAR WARS: BATTLEFRONT	FPS
24 TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION	LENKTYNĖS
24 TIGER WOODS PGA TOUR 2005	SPORTAS
24 VIETNAM: THE TET OFFENSIVE	FPS
30 ISLE OF MAN TT SUPERBIKES	LENKTYNĖS

SPALIS

08 CLUB FOOTBALL 2005	SPORTAS
08 DEF JAM: FIGHT FOR NY	MUŠTYNĖS
08 THE RED STAR	VEIKSMO
08 TOCA RACE DRIVER 2	LENKTYNĖS
08 TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	SPORTAS
08 X-MEN LEGENDS	RPG
15 FIFA FOOTBALL 2005	SPORTAS
15 PRO EVOLUTION SOCCER 4	SPORTAS
15 SHARK TALE	NUOTYKIŲ

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

RUGSĖJIS

03 BURNOUT 3: TAKEDOWN
10 KARAOKE STAGE
10 MADDEN 2005
17 ADIBOO & THE ENERGY THIEVES
17 NHL 2005
17 RESIDENT EVIL OUTBREAK
17 TIGER PGA TOUR 2005
24 MCFARLANE'S EVIL PROPHECY
24 STAR WARS BATTLEFRONT
24 U MOVE SUPER SPORTS

SPALIS

01 DUKES OF HAZZARD RETURN OF THE GENERAL LEE
01 ROCKY LEGENDS
01 SILENT HILL 4: THE ROOM
01 STAR OCEAN TILL END OF TIME

TOPAI

VA TOP 15

1. Dragon Ball Z: Budokai 2
2. NFS: Underground
3. GTA: Vice City
4. Final Fantasy X - 2
5. SSX Tricky
6. Final Fantasy X
7. FIFA 2004
8. Metal Gear Solid
9. Silent Hill
10. Final Fantasy VIII
11. Medal of Honor Frontline
12. NBA Live 2004
13. Ratchet and Clank 2 (N)
14. Soul Calibur 2
15. Final Fantasy VII (N)

Nepamiršk, kad tik tu gali įtakoti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 T4 Prologue Limited Edition
2 Need for Speed Underground
3 Harry Potter Prisoner of Azkaban
4 Hitman: Contracts
5 Medal of Honor: Rising Sun
6 Final Fantasy X-2
7 GTA Double Pack (GTA 3 + Vice City)
8 Prince of Persia The Sands of Time
9 James Bond 007: Nightfire
10 No One Lives Forever

GNT PSone Top 10

Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 Barbie Explorer
2 Theme Park World Classic
3 One Piece Mansion
4 Rescue Heroes Molten Menace
5 Knockout Kings 2001

PS 2

11 Spider-Man 2
2 Athens 2004
3 DRIV3R
4 Formula 1 04
5 America's 10 Most Wanted
6 Shrek 2
7 Singstar
8 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora
9 Sonic Heroes
10 Catwoman

PSone

1 Scooby-Doo and The Cyber Chase
2 Dance: UK
3 Toy Story 2
4 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
5 The Lion King: Simba's Mighty Adventure
6 Spiderman 2 - Enter Electro
7 Dancing Stage Party Edition
8 Spiderman
9 The Italian Job
10 Monsters, Inc.

Xbox

1 The Chronicles of Riddick: Butcher Bay
2 Spider-Man 2
3 Full Spectrum Warrior
4 DRIV3R
5 Thief: Deadly Shadows
6 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora
7 Shrek 2
8 Sonic Heroes
9 Grand Theft Auto: Double Pack
10 Fight Night 2004

GameCube

1 Spider-Man 2
2 Pokemon Colosseum
3 Mario Golf: Toadstool Tour
4 Sonic Heroes
5 Mario Kart: Double Dash!!
6 Shrek 2
7 The Simpsons: Hit and Run
8 Harvest Moon: A Wonderful Life
9 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora
10 Prince of Persia: The Sands of Time

GBA

1 Sonic Advance 3
2 Shrek 2
3 Super Mario Bros
4 Spider-Man 2
5 Pacman
6 Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction
7 Rayman 3
8 Pokemon Ruby
9 Crash Bandicoot: Fusion
10 Pokemon Sapphire

N-Gage

1 FIFA 2004
2 Red Faction
3 Sonic N
4 The Sims: Bustin' Out
5 Tomb Raider